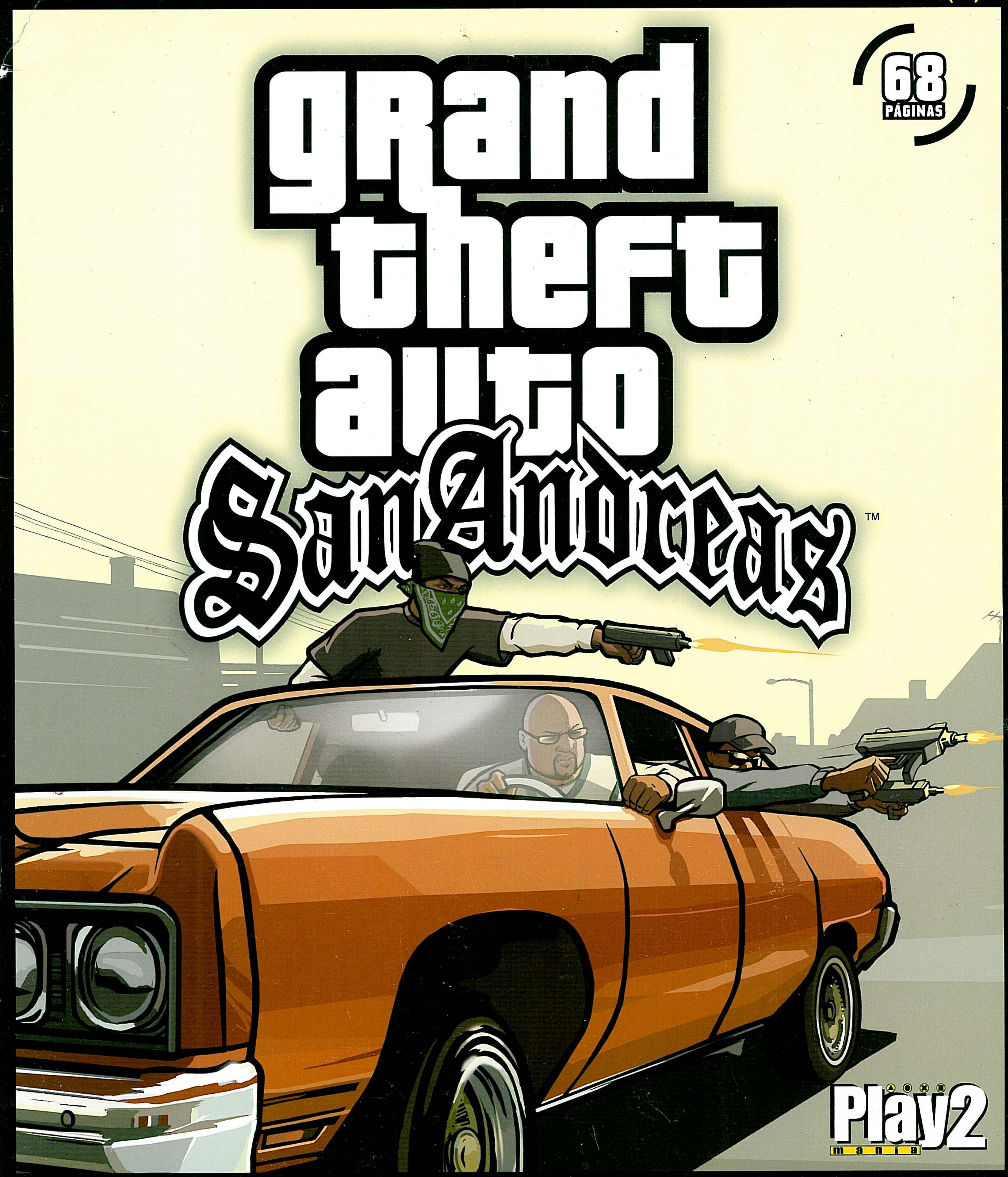
GUÍA DE ESTRATEGIA CON TODOS LOS SECRETOS (I)



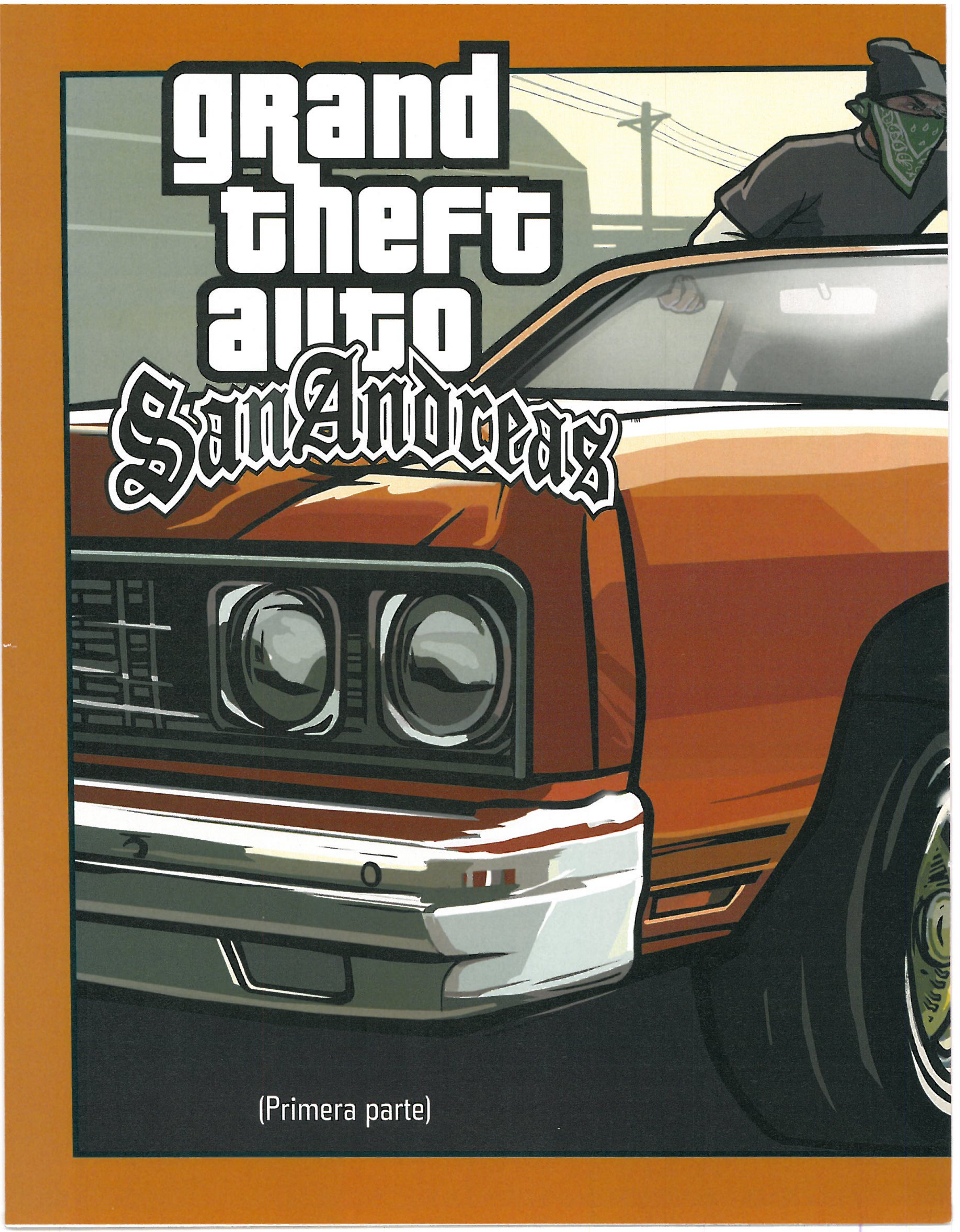
Todas las misiones de Los Santos y El Campo · Los personajes
Mapas detallados · Trucos, secretos y curiosidades · Tiendas y objetos

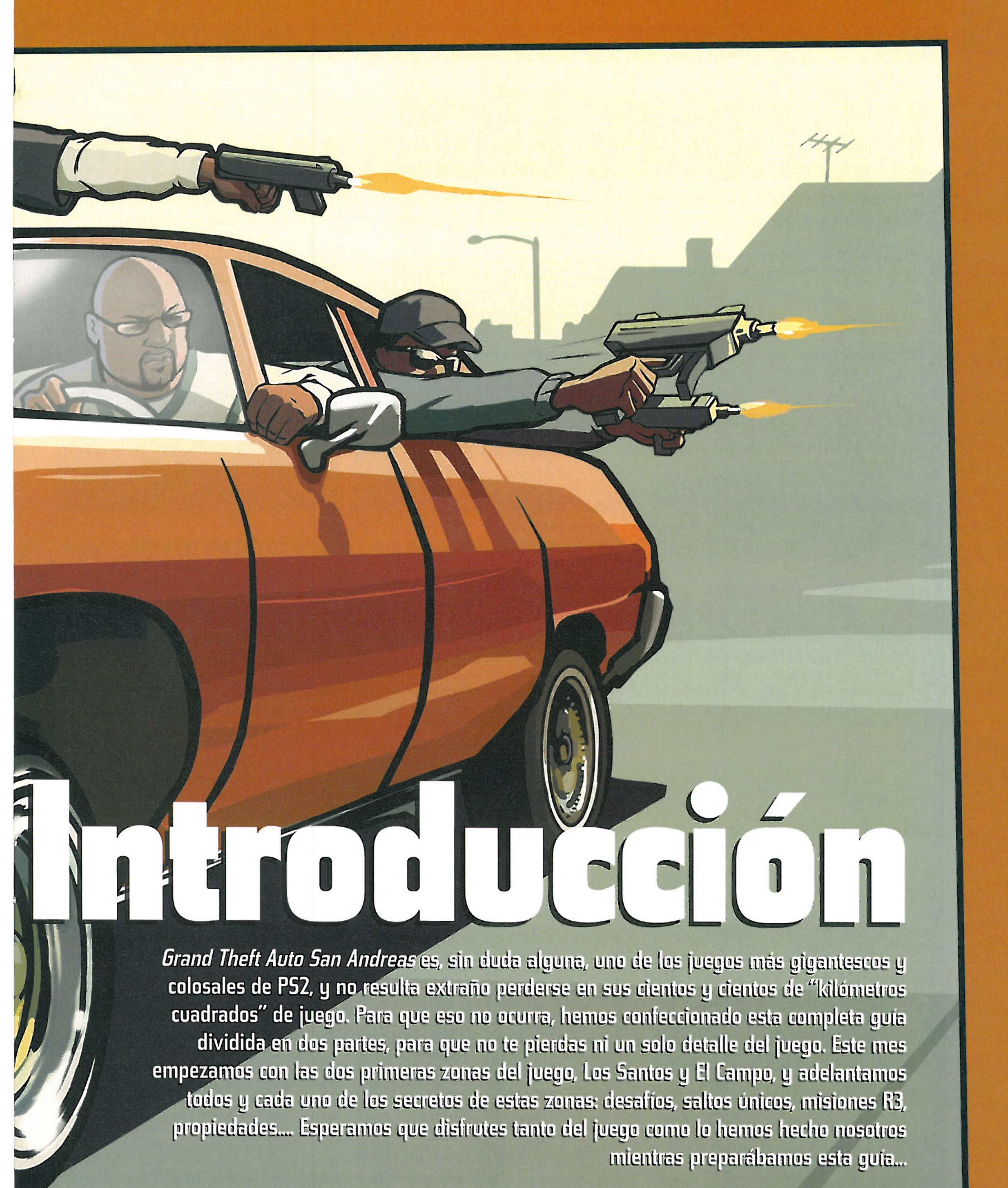
GUÍA COMPLETA
GTA SAN ANDREAS
(1ª parte)



sumario

Grand Theft Auto San Andreas


grand theft auto
San Andreas
TM
(Primera parte)



Introducción

Grand Theft Auto San Andreas es, sin duda alguna, uno de los juegos más gigantescos y colosales de PS2, y no resulta extraño perderse en sus cientos y cientos de "kilómetros cuadrados" de juego. Para que eso no ocurra, hemos confeccionado esta completa guía dividida en dos partes, para que no te pierdas ni un solo detalle del juego. Este mes empezamos con las dos primeras zonas del juego, Los Santos y El Campo, y adelantamos todos y cada uno de los secretos de estas zonas: desafíos, saltos únicos, misiones R3, propiedades.... Esperamos que disfrutes tanto del juego como lo hemos hecho nosotros mientras preparábamos esta guía...

1. ACCIONES BÁSICAS

En esta sección te resumimos las acciones básicas que puede realizar CJ para moverse, sobrevivir y cumplir misiones en San Andreas. Cuanto antes te familiarices con ellas, antes empezarás a explorar las inmensas posibilidades del juego.



• Correr. La resistencia de CJ marca el tiempo que puede correr a toda velocidad, algo importante para huir.



• Nadar y bucear. Por primera vez en un *GTA*, el "prota" nada, y también puede bucear por tiempo limitado.



• Montar en bici. La bicicleta es veloz, muy maniobrable y una buena manera de mantener en CJ en forma.

1.1 CÓMO DESPLAZARSE POR SAN ANDREAS

• Correr. Manteniendo pulsado el botón ✖, CJ realiza un "sprint" cuya duración varía en función de su Resistencia (una de las habilidades básicas del personaje, que aumenta si haces ejercicio). Si en lugar de mantener pulsado el botón ✖ lo pulsamos deprisa y repetidamente, CJ correrá aún más deprisa (y también se cansará antes, claro está). No menosprecies este detalle, porque en muchas ocasiones tendrás que salir "por piernas" y conviene que tu personaje sea capaz de resistir bastante corriendo.

• Nadar. Un habilidad completamente nueva en la serie. CJ nada en la dirección en la que mueves el stick izquierdo. Si pulsas repetidamente ✖, aumenta su velocidad durante un tiempo que también viene determinado por la Resistencia. Presionando ●, CJ se sumerge y bucea, y la ✖ sirve para avanzar bajo el agua. No obstante, fíjate bien en la parte superior derecha de la pantalla: una barra azul indica el tiempo que CJ puede estar sumergido. Si esa barra se agota, CJ empezará perder vida rápidamente,y tendrás que emerger deprisa... Para ello, pulsa el stick izquierdo hacia arriba y nadarás hacia la superficie.

• Montar en bici. Si mantienes pulsado el botón ✖, CJ empezará a pedalear pausadamente, hasta alcanzar una velocidad de "paseo". Si, por el contrario, pulsas repetidamente ✖, CJ pedaleará aún más rápido y se pondrá de pie sobre la bici, pero cuidado, que también se cansará antes (de nuevo su tiempo de pedaleo a máxima potencia lo marca su Resistencia). Pulsando atrás o adelante en el stick izquierdo, CJ desplazará el peso de su cuerpo, pudiendo hacer caballitos y "nose wheelies". Por otra parte, si pulsas L1, CJ saltará con la bici (cuanto más aprietes el botón, más alto será el salto). Por último, con ■, frenamos y andamos con la bici hacia atrás.

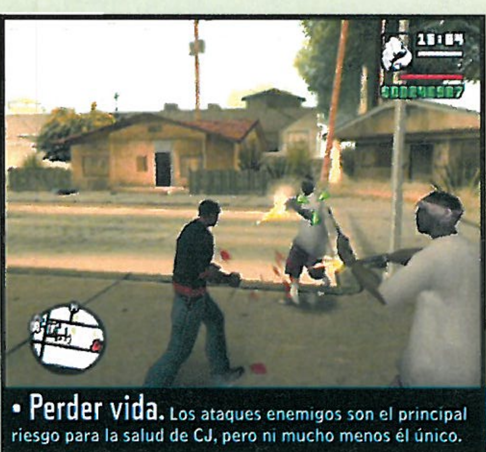
• Conducir o pilotar vehículos. Pulsando ▲, Carl se sube a cualquiera de los vehículos de tierra, mar o aire que encuentre en el juego, siempre y cuando no estén cerrados o bloqueados hasta que no cumplamos un requisito previo, como por ejemplo ciertos aviones de los aeropuertos, que requieren tener la licencia de piloto. El Botón ✖ sirve para acelerar, y el ■ para frenar y usar la marcha atrás en los vehículos terrestres. Otros vehículos tienen controles especiales, como las avionetas que giran con los botones L2 y R2, o pueden tener acciones únicas, como los coches de bomberos, con los que podemos lanzar fuertes chorros de agua pulsando ●. También es posible realizar maniobras especiales con ciertos coches, como hacer ruedas pulsando ✖ + ■. Ah, y si ves que el coche empieza a arder después de darle unos cuantos golpes, sal corriendo del vehículo y aléjate.
Dos detalles más: el botón L3 sirve para activar sirenas o hacer que suene el claxon y, en los vehículos con radio, pulsa ↑ y ↓ en la cruceta para cambiar de emisora.



• Conducir o pilotar vehículos. Robar cualquier tipo de vehículo es tan fácil como pulsar un botón.



• Guardar partidas. Si compramos un piso franco, en su interior encontraremos un icono para salvar el juego.



• Perder vida. Los ataques enemigos son el principal riesgo para la salud de CJ, pero ni mucho menos él único.



• **Comer en restaurantes.** La forma más fácil de recuperar salud es comer en un restaurante. No es caro.



• **Comer perritos.** En las calles también encontramos sitios para comer, como máquinas o puestos de perritos.



• **Icono salvado.** Si salvamos la partida en un piso franco, rellenaremos en el acto toda la barra de salud.

1.2 GUARDAR PARTIDAS

Las partidas se guardan en las residencias y pisos francos que vayamos comprando a lo largo de la aventura. Dentro de ellos encontrarás un icono para salvar que tiene forma de disquete. Al principio del juego, el único piso franco, y por lo tanto el único punto para salvar, está en la casa de los Johnson. Después irás comprando más pisos francos con el dinero que vayas ganando. Al guardar las partidas, se rellenará automáticamente nuestra barra de salud y pasarán seis horas en el reloj del juego.

1.3 LA BARRA DE SALUD: PERDER VIDA

CJ pierde salud de dos maneras: por las heridas que le causan disparos, impactos, explosiones o cualquier otro ataque directo, o por no comer lo suficiente. En este segundo caso, primero disminuirá la barra de su característica básica Gordura, después la de Musculatura, y cuando ésta llegue a cero su salud descenderá hasta que vuelva a alimentarse. Ésta es una de las principales razones para tener musculado al personaje (además de hacerle más fuerte). Cuando tu nivel de salud llega a cero, la partida no acaba: apareces en el hospital más cercano, con la barra de salud rellena al máximo, pero con 100 dólares menos y, lo que es más fastidioso, sin las armas y objetos que portabas. Si no tienes ese dinero, no te preocupes: te curarán de igual modo y tu contador de dinero se quedará a cero.

1.4 RECUPERAR VIDA

• **Comiendo en los restaurantes** que hay dispersos por las ciudades y pueblos (señalados en el mapa con porciones de pizzas, hamburguesas...). Podrás elegir entre varios menús que recuperan más tu barra de vida cuanto más caros son: 2 dólares, 5 dólares o 10 dólares. En todos los locales hay un menú "light" que te proporciona menos grasa corporal...

• **Comiendo en otros lugares** como puestos de perritos calientes, o máquinas de comida y bebida que sólo cuestan un dólar y que puedes encontrar en los establecimientos 24/7, en la calle...

• **Salvando** las partidas en tus pisos francos se rellenará completamente la barra de vida.

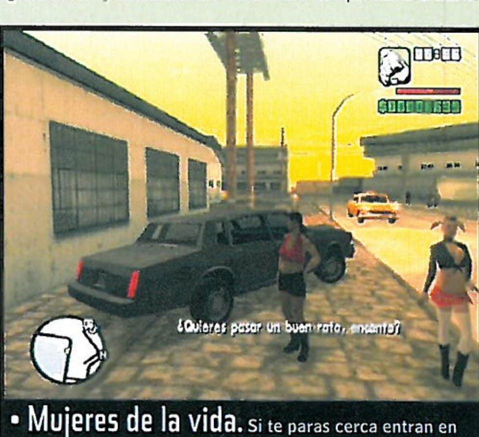
• **Recurriendo a las mujeres** de "malvivir" que frecuentan las calles, y a las que distinguimos por sus provocativos atuendos y su peculiar forma de andar. Para el coche cerca de una, espera a que te haga una proposición y acéptala pulsando ➔ en la cruceta. La chica subirá, y tú debes aparcar en un lugar tranquilo, y a ser posible, oscuro (cualquier sitio que no sea una carretera y por el que no pasen coches ni gente). Mientras la muchacha te hace un "trabajito fino", tú vas recuperando vida a la vez que baja tu dinero. Por cierto, si quieres recuperar la pasta que te has gastado o incluso ganar más, elimina a la muchacha nada más bajar del coche...

• **Recogiendo** los iconos con forma de corazón que aparecen en ocasiones durante las misiones. Es frecuente que los veas en las guerras de bandas.

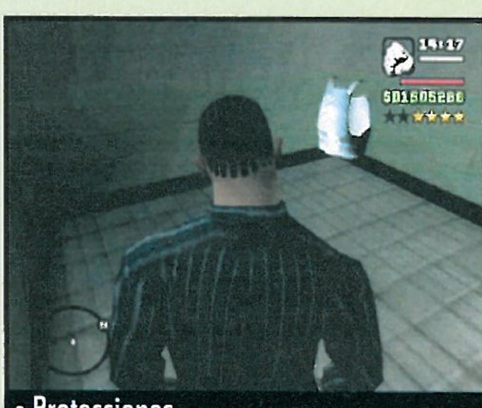
• **Protecciones** Por último, en determinados puntos de los escenarios encontraremos chalecos antibalas. Al cogerlos, se activará una barra blanca en la parte superior derecha de la pantalla que representa el nivel de armadura. Los impactos que recibamos irán mermando esta barra hasta que desaparezca, pero mientras tanto no perderemos salud. Ayuda bastante a sobrevivir en tiroteos complicados.

1.5 MANTENERSE EN FORMA

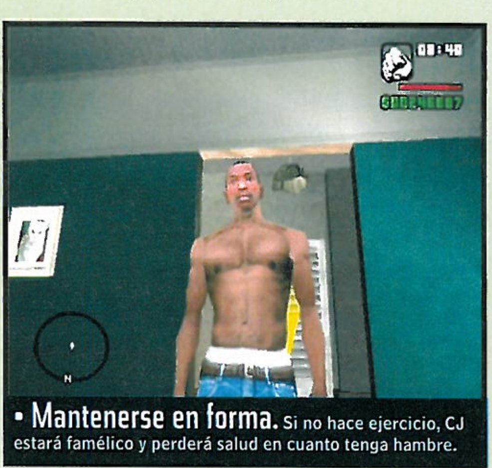
Aunque ya hemos dicho que comer es fundamental para que CJ sobreviva, hacerlo en exceso es malo para el personaje, que comenzará a engordar y por lo tanto se volverá más lento y se cansará antes. La manera de bajar el nivel de Gordura es comer dietas equilibradas (elige de vez en cuando el menú "light" con ensalada en los restaurantes, aunque te cueste 10 dólares) y, sobre todo, hacer cualquier tipo de ejercicio: correr, nadar, montar en bici y, por supuesto, usar las máquinas de los gimnasios, que son completamente gratis y además de bajar tu nivel de Gordura aumentan tu Musculatura y Resistencia. Siempre que puedas, sobre todo al principio del juego, evita los paseos largos en coche y hazte con una bici... Aunque lleve más tiempo, tu salud lo agradecerá.



• **Mujeres de la vida.** Si te paras cerca entran en el coche. Llévalas a un lugar apartado y recuperarás salud.

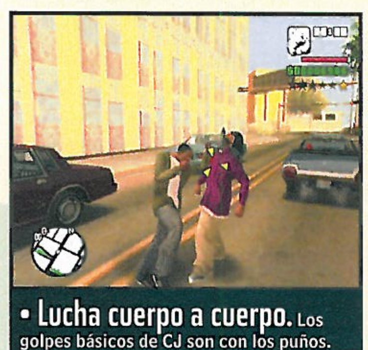


• **Protecciones.** Estos chalecos antibalas protegen tu salud hasta que son destruidos por los impactos enemigos.



• **Mantenerse en forma.** Si no hace ejercicio, CJ estará famélico y perderá salud en cuanto tenga hambre.




• **Lucha cuerpo a cuerpo.** Los golpes básicos de CJ son con los puños.


• **Armas de fuego.** Si fijamos a los enemigos la puntería es automática.


• **Hablar.** Podemos dar contestaciones positivas o negativas a otros personajes.


• **Objetos.** Muchos, como la cámara de fotos, se usan igual que un arma.

1.6 NOCIONES BÁSICAS DE COMBATE

Independientemente de que ataquemos con los puños, con un arma blanca o con un arma de fuego, hay una serie de acciones básicas que siempre tendremos que repetir: primero hay que seleccionar el icono de arma o el de puño usando los botones L2 y R2 (fíjate en la parte superior derecha de la pantalla). Después, para fijar la vista de CJ en el enemigo, mantén pulsado el botón R1 y, para cambiar de objetivo entre todos los posibles, pulsa L2 y R2.

• **La lucha cuerpo a cuerpo:** para golpear a un enemigo con los puños o con armas blancas, disponemos de dos ataques básicos: con ● descargamos un ataque normal, y con ▲ uno especial. ■ nos sirve para cubrirnos. Cuando el enemigo está agachado o caído en el suelo, si pulsamos repetidamente ● le pisoteamos. También es posible ejecutar ataques en carrera, pulsando R1 mientras corremos y a continuación ▲ ó ●.Además, en los tres gimnasios que hay en el juego (uno en cada ciudad), aprendemos nuevos y únicos movimientos de ataque, si previamente vencemos en combate a un "parroquiano" del gimnasio.

• **Armas de fuego:** Tras apuntar (ya sea a un objetivo concreto fijándolo con R1, o contra cualquier punto si usamos la puntería manual), abrimos fuego con ● o L1. Además, si nos agachamos pulsando L3 nuestros disparos serán mucho más precisos (y será más difícil que nos den los del enemigos), y pulsando a ← ó → en la cruceta damos una voltereta lateral útil para esquivar disparos. Si estás muy cerca del enemigo a disparar, apuntarás a la cabeza y podrás eliminarlo de un sólo impacto. Aunque no le aciertes en el "coco", el impacto será tremendo.

1.7 OTRAS HABILIDADES BÁSICAS

• **Hablar.** En ocasiones, mantenemos conversaciones con personajes en las que damos contestaciones negativas pulsando ← en la cruceta, o positivas pulsando →. Responder de manera positiva nos hace avanzar en una misión en curso, mientras que las negativas suelen quedar relegadas para tareas opcionales que no quieras hacer.

• **Usar objetos.** Los objetos que no son armas, como la cámara, el spray de pintura, las flores, etc., se usan de la misma manera: se apunta con R1 y se utilizan con ●. Eso sí, mira bien a quien manchas con el spray o quien es el "afortunado" al que le sueltas el ramo de flores, o afronta las consecuencias.

2. SISTEMA DE HABILIDADES

Uno de los elementos más interesantes y novedosos de *GTA San Andreas* es la posibilidad de ir mejorando una serie de características y habilidades de CJ, al más puro estilo juego de rol (pero aplicado al universo *GTA*). Las hemos dividido en dos grupos: características primarias, que están en relación con el estado físico y el respeto que impone CJ, y que se mejoran acabando misiones, comprando objetos o haciendo ejercicio; y las habilidades secundarias, relacionadas con el manejo de vehículos o armas, y que mejoran con la experiencia. Cuida de aumentar estos valores y te será más fácil avanzar en el juego.


• **Respeto.** Una habilidad básica en el juego, que permite reclutar a miembros de la banda en ciertas misiones.

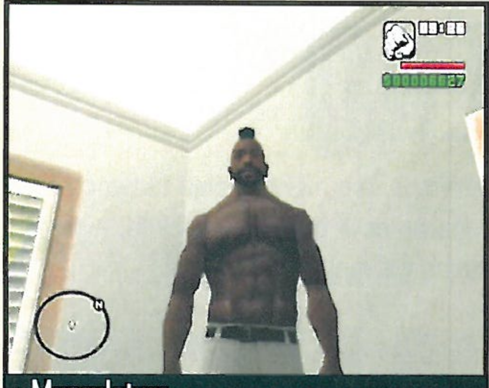


• **Resistencia.** Marca nuestra capacidad para hacer esfuerzos físicos prolongados. Se potencia con el ejercicio.

2.1 PRIMARIAS

• **Respeto.** Lo ganamos cumpliendo las misiones, eliminando a miembros de las otras bandas, protegiendo nuestro territorio e invadiendo el de las bandas rivales, y realizando acciones concretas como pintar los "tags" o graffitis de los Ballas en Los Santos. El respeto es fundamental para reclutar miembros de nuestra banda en algunas misiones.

• **Resistencia.** Marca el tiempo durante el que podemos "esprintar", nadar a toda velocidad, pedalear sobre la bicicleta... es decir, la duración de nuestros



• **Musculatura.** Estar "cachas" no sólo es más estético: ser más fuerte nos viene bien en los combates.



• **Gordura.** Estar demasiado gordo es un problema: somos más lentos y nos cansamos mucho antes.



• **Sex-Appeal.** Si vestimos bien, estamos "cachas", nos tatuamos, etc., ligar será una tarea mucho más fácil.

esfuerzos físicos. La manera de aumentar la resistencia es hacer todos estos tipos de ejercicios, y usar máquinas del gimnasio como la cinta o la bicicleta. Si realizamos poca actividad física, perderemos Resistencia. Por eso, sobre todo al principio del juego, no abuses de los vehículos a motor...

• **Musculatura.** El volumen muscular no sólo cambia el físico de CJ, sino que hace que sus ataques con los puños o armas blancas sean más contundentes. Ganamos musculatura haciendo ejercicio físico (corriendo, montando en bici, nadando...) pero sobre todo, utilizando los dos tipos de pesas disponibles en los gimnasios. Si dejamos de entrenar, o si no comemos durante mucho tiempo, la Musculatura bajará.

• **Gordura.** Una característica contraría a la Musculatura. Si CJ tiene un índice de Gordura alto, cambiará su aspecto, será más lento y aguantará menos "esprintando", pedaleando... Para bajar el índice de Gordura, haz ejercicio con regularidad y no te pases comiendo (prueba a pedir los menús con ensalada).

• **Sex-Appeal.** Para subir la barra de esta habilidad, debes mejorar tu aspecto: tener un cuerpo escultural (tira de gimnasio), llevar peinados chulos, tatuajes y ropa cara... Todo con tal de tener un mayor tirón con las chicas, y que te sea más fácil echarte novia.

2.2 SECUNDARIAS

• **De Conducción.** Sube con la experiencia conduciendo, y si no alcanza cierto nivel no podremos participar en algunos retos, como carreras de competición. Ya sabes, a echar horas al volante de cualquier trasto con 4 ruedas que veas en tu camino...

• **Con Motos.** Aumenta cuanto más conducimos este tipo de vehículos. Cuanto mayor sea, mayor será nuestra habilidad para no caer de la moto.

• **De Vuelo.** Otra habilidad que sube en función de nuestra experiencia manejando vehículos, en este caso aviones y helicópteros de cualquier tipo.

• **Con Bicicleta.** Cuando más alta esté esta característica, más rápido nos impulsaremos para saltar más alto, e iremos hacia atrás con mayor velocidad sin caernos. Aumenta con el uso de la bici.

• **Pulmonar.** Marca el tiempo que resistimos bajo el agua (que, cuando nos sumergimos, viene indicada por una barra azul en la parte superior derecha de la pantalla). Para aumentarla, tenemos que bucear.

• **Salud máxima.** Esta habilidad aumenta la capacidad máxima de nuestra barra de salud. La incrementamos haciendo cualquier tipo de ejercicio.

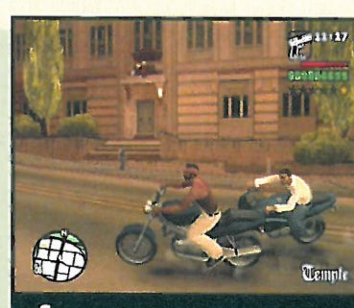
• **Con Armas.** Se incrementa independientemente en cada tipo de arma (ametralladoras, pistolas, escopetas, subfusiles, rifle de francotirador...), en función de lo mucho que las usemos. Al subir, mejora la precisión y el alcance de nuestros disparos. Hay tres grados en estas habilidades: Cutre, Gángster y Asesino. Si alcanzamos este tercer grado, podremos manejar un arma corta con cada mano. Espectacular y efectivo.



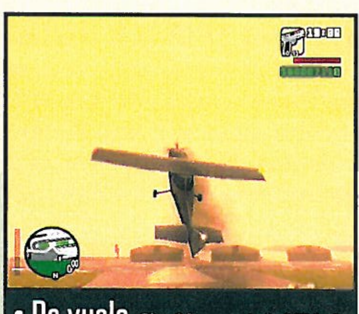
• **Conducción.** Nuestra pericia al volante aumenta con la experiencia.



• **Conducción 2.** Para competir en los retos hay que tener cierto nivel.



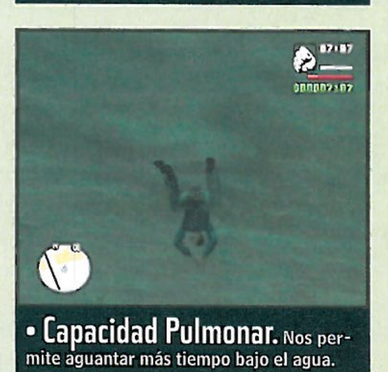
• **Con motos.** Si la aumentamos, será más difícil que caigamos de la "cabra".



• **De vuelo.** Si subimos esta habilidad manejar vehículos aéreos será más fácil.



• **Con bicicleta.** Si subes esta habilidad, te impulsarás más y saltarás más alto.



• **Capacidad Pulmonar.** Nos permite aguantar más tiempo bajo el agua.



• **Salud máxima.** Haz ejercicio y aumentarás tu máximo nivel de salud.



• **Con armas.** La experiencia nos hace disparar más lejos y con mayor precisión.



3. CÓMO GANAR DINERO

Para salir adelante entre los criminales de San Andreas, el dinero es fundamental. Si queremos que nos respeten tenemos que vestir con elegancia, comprar propiedades, mejorar nuestro vehículo... En dos palabras, aparentar. Y para ello, hace falta pasta, mucha pasta. Y, como no es fácil ganarlo, sobre todo al principio de la aventura, te contamos las mejores maneras.



• **Robar a los transeúntes.** La mayoría dejan caer dinero al eliminarlos.



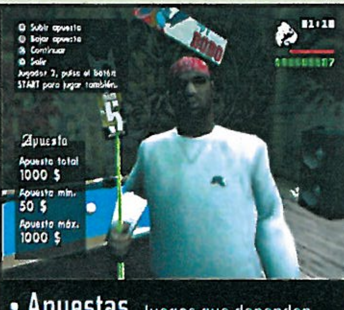
• **Misiones R3.** Se activan pulsando R3 en vehículos determinados.



• **Robar pisos.** Un tipo especial de misión R3 en la que predomina el sigilo.



• **Eventos especiales.** Carreras y otros tipos de competiciones puntuales.



• **Apuestas.** Juegos que dependen de nuestra habilidad, o sólo de la suerte.



• **Cumplir misiones.** Al cumplir algunas ganamos cantidades variables.



• **Conducción extrema.** Acciones como saltos y acrobacias reportan dinero.

• **Ganar territorios.** Los territorios de la banda"rentan" buenas cantidades.

3.1 ROBAR A LOS transeúntes

Podemos hacernos con pequeñas sumas eliminando transeúntes y recogiendo el dinero que dejan caer. Los miembros de las otras bandas manejan más pasta. Un caso especial son los "traficantes" que pululan por Los Santos, que dejan 2000 "pavos" cada uno.

3.2 MISIONES R3

Se activan cuando montamos en ciertos vehículos y pulsamos R3. Se trata básicamente de trabajos normales, completamente legales, como taxista, conductor de ambulancias... Cuando completas en su totalidad las misiones R3 de un tipo, comienzas a recibir cantidades fijas si pasas por unos lugares concretos cada 24 horas de juego. Más adelante te explicamos este proceso con detalle.

3.3 ROBAR PISOS

Es un tipo especial de misión R3. Tras superar la misión "Home Invasion" en Los Santos podrás practicar estos delitos, que detallamos en su apartado.

3.4 PARTICIPAR EN EVENTOS ESPECIALES

Como por ejemplo las carreras urbanas o la competición de 8-Track en el Estadio de Los Santos. En algunos de estos eventos se gana mucha "pasta".

3.5 APUESTAS Y JUEGOS DE AZAR

A lo largo de todo el estado San Andreas podrás participar en todo tipo de apuestas y juegos de azar, desde los juegos de los casinos de Las Venturas a las apuestas en carreras de caballos, o en partidas de billar, carreras ilegales... Eso sí, los juegos de azar son arriesgados, e igual te compensa coger las herraduras que hay esparcidas por Las Venturas (la última ciudad del juego), que aumentan tu suerte, antes de apostar...

3.6 CUMPLIR MISIONES

Lo normal es que al acabar una misión ganes Respeto, pero en otras, sobre todo cuanto más avances en el juego, también recibirás sumas de dinero.

3.7 CONDUCIR DE MANERA EXTREMA

Poniendo los coches a dos ruedas, realizando grandes saltos, haciendo caballitos con en bici o moto, prolongando las frenadas...) consigue sumas de dinero en función de la distancia que cubras con la maniobra y las piruetas que ejecutes (giros, vueltas de campana...). Eso sí, son cantidades discretas, no te van a dar para mucho. Además, también están los saltos únicos. Ganas 500 dólares por cada uno, y en la sección de Extras tienes detallas las localizaciones de los que puedes realizar en la primera parte del juego.

3.8 GANAR TERRITORIOS

Si provocas y superas las guerras de bandas, podrás controlar territorios enemigos. En función del número de territorios que tengas, cada cierto tiempo recibirás una cantidad de dinero si pasas por tu casa. (cuantos más territorios controles, más pasta ganarás). Además, los miembros de la banda rival dejarán dinero y armas que te ahorrarán el tener que pasar por Ammu-Nation. Una de las mejores maneras de ganar cantidades interesantes en la primera parte del juego.

4. PERSEGUIDOS POR LA "PASMA"

A pesar de que el crimen se extiende por San Andreas, este estado no es una territorio sin ley. Por las calles y carreteras de sus ciudades y pueblos patrullan muchos policías que, corruptos o no, intentarán detener a CJ si le ven cometer un delito. En este apartado te lo contamos todo sobre cómo actúan y las maneras que tienes de eludirles cuando te pisan los talones.

4.1 LA POLICÍA Y EL NIVEL DE BÚSQUEDA

Los policías de San Andreas patrullan a pie, en moto o en coche. Y, lógicamente, se lanzan a por ti cuando sacas los pies del tiesto y te ven cometiendo un delito, ya sea disparando, golpeando o atropellando a alguien, provocando accidentes con el coche, robando vehículos o entrando a hurtadillas en la casa de alguien... Eso sí, en San Andreas son permisivos con las armas, y si un poli te ve con una desenfundada no hará nada a no ser que apuntes a alguien. Esta regla se rompe si entras en una comisaria, donde también puedes coger armas gratis, pero procura no llevar ninguna equipada mientras que estás en su interior... Cuando seas detectado con las manos en la masa, una serie de estrellas en la parte superior derecha de la pantalla indicará la intensidad con la que te busca la policía. En un primer momento se iluminará una sola estrella, que indica que la policía intentará detenerte si te ve. Si en tu huida cometes más actos delictivos, el nivel de búsqueda subirá a dos estrellas, y ya se mandarán efectivos expresamente para detenerte. Con tres estrellas, te seguirán helicópteros, con cuatro aparecerán furgones de policía, y con cinco y seis (el máximo) verás como se forman barricadas para detenerte y llegan los SWAT que te intentarán pararte con métodos aún más rudos. Eso sí, a la hora de subir el nivel de estrellas de búsqueda, ten en cuenta una cosa: eliminar a un policía supone subir directamente una estrella, mientras que acabar con un peatón no siempre implica un aumento en el nivel de búsqueda... No lo olvides en tus huidas precipitadas, para que no atropelles a quien no debes.

Si finalmente eres atrapado por la policía, te llevarán a la comisaría más próxima, pero tras un soborno de 150 dólares, saldrás a la calle. Eso sí, como no podía ser de otra manera, perderás todas las armas y objetos que llevaras al ser capturado.

• Policía 1. Cuando el nivel de búsqueda llegue a las tres estrellas, la policía mandará hasta helicópteros.



• Policía 2. Si nos pilla dentro de un coche, la "poli" nos "trincará" y pasaremos la noche en comisaria.

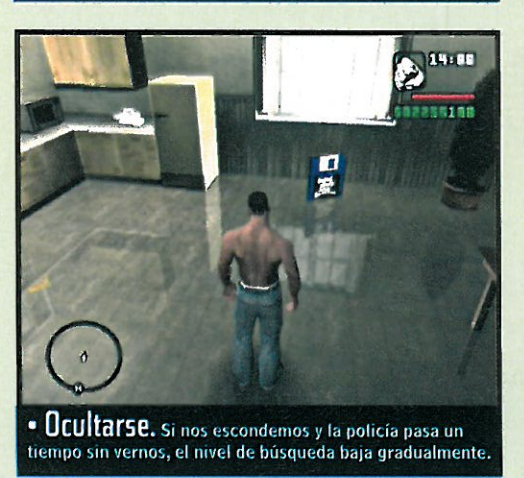
4.2 REBAJAR EL NIVEL DE BÚSQUEDA

Para que el nivel de búsqueda baje, hay varios métodos que debes tener muy en cuenta:

• Ocultarse. Permanecer fuera de la vista de la policía y esperar a que baje completamente el nivel de búsqueda. Podemos ocultarnos en pisos francos y otros establecimientos siempre que la poli no nos vea entrar, porque si no nos esperará fuera y disparará en cuanto nos vea salir. Eso sí, si en un piso franco salvas la partida, el nivel de búsqueda bajará automáticamente hasta cero, y la "poli" te dejará en paz.

• Cambiar aspecto del coche. Introducirnos en un taller de pintura "Pay & ´N Spray" (señalados con un spray en el mapa): por cien dólares, cambian el color de tu vehículo (que no puedes elegir) y cuando sales la policía ya no te busca. Además, reparan los dalos que pueda tener el coche. Eso sí, una vez fuera las estrellas quedan parpadeantes, durante un tiempo, y si comentes algún delito antes de que desaparezcan del todo, el nivel de búsqueda volverá a ser automáticamente el que tenías antes de entrar en el taller. Sé cuidadoso si no quieres correr de nuevo.

• Recoger iconos de estrella. Si recoges uno de los iconos en forma de estrella que verás por la calle, bajará en una estrella tu nivel de búsqueda. Están siempre en lugares fijos, así que recuerda su situación para buscarlos en las huidas.



• Ocultarse. Si nos escondemos y la policía pasa un tiempo sin vernos, el nivel de búsqueda baja gradualmente.



• Cambiar aspecto del coche. En estos talleres despistamos a los "polis" cambiando el aspecto del coche.



• Recoger iconos de estrella. Si coges un icono de estrella, bajará un grado el nivel de búsqueda.



5. ARMAS Y CÓMO CONSEGUIRLAS

GTA San Andreas **también es enorme en el número de armas que puede manejar CJ. Desde un simple puño americano a cuchillos, katanas, varios tipos de pistolas, escopetas, armas automáticas, un lanzamisiles... Y eso, sin olvidar que también hay otras menos ortodoxas, como palos de golf o billar, bastones y hasta un spray que, bien usado, puede ser letal...**



• **Bate.** Un arma con la que derribamos a los enemigos en dos o tres golpes.



• **Rifles de asalto.** Este tipo de armas son letales a cualquier distancia.



• **Lanzamisiles.** Artillería que hace saltar por los aires cualquier vehículo.



• **Habilidad con las armas.** La puntería mejora con la experiencia.

5.1 DISTINTOS TIPOS DE ARMAS

CJ puede usar armas y objetos de doce categorías distintas, aunque sólo puede llevar una de cada tipo a la vez, así que si encuentra una de una categoría ya "ocupada", para cogerla debes pulsar L1 y así la sustituirá por aquella que ya tenía. Aquí están las doce categorías:

- Puño (y Puño americano)
- Armas de Melee (bates, porras de policía, palas...)
- Armas de mano (como pistolas)
- Escopetas.
- Armas automáticas.
- Rifles de asalto.
- Rifles.
- Armas pesadas.
- Armas arrojadizas (como granadas)
- Objetos (spray, cámara de fotos)
- Regalos (como las flores)
- Objetos especiales (como el paracaídas)

5.2 HABILIDADES CON LAS ARMAS

Muchas de las armas te permiten potenciar, con la práctica, tu habilidad al manejarlas, ya sea con ese arma en concreto, o con las de todas de su categoría. En este tipo de habilidad hay tres niveles: comienzas en nivel Cutre, cuando logras aproximadamente un 30% pasas a nivel Gángster (y aumentas así la precisión y alcance de los disparos) y si llegas al 100% alcanzas el nivel Asesino. Este último nivel no sólo vuelve a aumentar alcance y precisión, sino que, en el caso de algunas armas de una mano, te permite disparar con dos a la vez (con una en cada mano, claro está). Por otra parte, algunas armas tienen un manejo especial. Por ejemplo, el bazooka se dispara en vista subjetiva, o las armas arrojadizas como las granadas o los cocteles molotov las lanzamos más lejos cuanto más mantengamos pulsado el botón ●. Por, último, señalar que las armas más pesadas, como el bazooka, nos harán correr más lento, y con otras, como la sierra mecánica, no podemos saltar muros.

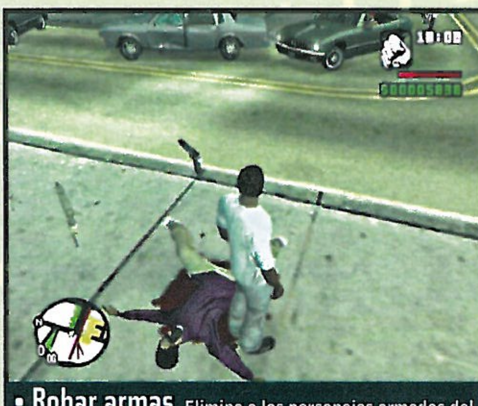
5.3 CÓMO CONSEGUIR LAS ARMAS

• **Robándolas.** Arrebatándoselas a los personajes armados: la policía, los miembros de bandas, traficantes de drogas, muchos de los transeúntes...

• **Comprándolas.** En las armerías Ammu-Nation (señaladas con un icono de pistola). Además, desde la misión "Nines and AK's", encontrarás una pistola gratis en el callejón de Emmet, cerca de la casa de CJ.

• **Encontrándolas.** Hay armas repartidas por todos los escenarios del juego. Aunque durante la guía os mostramos dónde hay algunas, el mes que viene os ofreceremos un mapa detallado de su localización.

• **Realizando tareas especiales.** Como pintar todos los cien graffitis que hay diseminados en Los Santos, que hace aparecer una serie de armas en la puerta de la casa de CJ.



• **Robar armas.** Elimina a los personajes armados del juego y luego podrás recoger las armas que dejen al caer.

• **Comprar armas.** Las tiendas Ammu-Nation son frecuentes en las ciudades y pueblos de San Andreas.



• **Encontrar armas.** Desperdigadas por los escenarios hay algunas de las armas más curiosas del juego.

6. LOS VEHÍCULOS

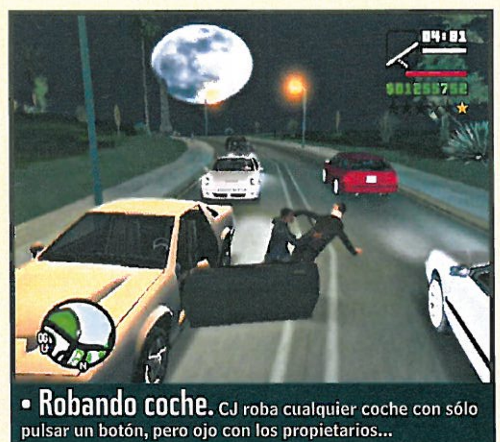
Uno de los grandes atractivos de la saga *Grand Theft Auto* ha sido siempre la enorme variedad de vehículos que nos ha permitido manejar. Y este aspecto se ha potenciado hasta el infinito en *San Andreas*. Decenas de modelos de coches de todo tipo, motos, varios tipos de aviones y barcos... Y, además, se han añadido sorpresas como la posibilidad de "tunear" coches.

6.1 VEHÍCULOS EN GENERAL

CJ puede manejar cualquiera de los cientos de vehículos que encontrará durante todo el juego. Esto implica que pilotaremos coches de todo tipo, motos, bicicletas, camiones, vehículos 4x4, quads, barcos, helicópteros, avionetas, aviones, trenes y hasta tanques... La lista completa es de varios cientos, y para entrar en cualquiera de ellos, sólo hay que acercarse y pulsar ▲. El problema surge si hay alguien en el vehículo, ya que al desalojarlo, puede reaccionar de tres maneras: salir huyendo, intentar alcanzar el vehículo para sacarnos del él e introducirse de nuevo, o alcanzarnos, sacarnos del coche y dispararnos o golpearnos. Esta última opción es la de los pandilleros, los policías, y también la de muchos ciudadanos amantes de la seguridad que llevan sus propias armas. Afortunadamente, una vez nos metemos en el vehículo, es fácil pisar el acelerador y dejar atrás a estos antiguos propietarios que buscan venganza.



• **Moto.** Una auténtica delicia: veloces y manejables, su único defecto es que si te chocas es fácil caer.



• **Robando coche.** CJ roba cualquier coche con sólo pulsar un botón, pero ojo con los propietarios...

6.2 LOS COCHES LOW-RIDER

Se trata de un tipo de coches altamente"tuneables" que debes usar en alguna competición concreta, como las apuestas de "baile de coches" que se celebra en el barrio El Corona de Los Santos (para este tipo de apuesta, necesitas que el coche tenga la Suspensión Hidráulica, así que si cuando lo encuentres no la tiene, debes ponérsela en un taller de "tuneo" de Low-Rider, específicos para este tipo de coches). Ésta es la lista de los coches Low-Rider de *San Andreas*:

- Blade
- Broadway (si pulsas R3 en él, iniciarás las misiones de chulo)
- Remington
- Savanna
- Slamvan
- Tornado
- Voodoo

6.3 TALLERES DE TUNING

En el mapa aparecen señalados con el icono de una llave inglesa roja, y en ellos puedes "tunear" unos sesenta coches del juego (no se pueden tunear camionetas, camiones, etc.). Hay dos tipos de talleres: los que tunean coches Low-Rider y los que tunean el resto de coches. En un taller normal no podrás entrar con un Low-Rider, y viceversa.Casi todas las mejoras que puedes comprar en estos locales son meramente estéticas, excepto el Nitro que sirve para aumentar la velocidad del vehículo durante un corto espacio de tiempo y la Suspensión Hidráulica que hace a los coches capaces de "bailar" moviendo el stick derecho.

6.4 TALLERES DE PINTURA

En estos talleres, indicados con un icono de un spray de pintura en el mapa, puedes reparar un coche averiado, por muy hecho polvo que esté, por unos módicos 100 dólares. Además, meterse en ellos sirve para despistar a la policía, ya que el coche sale pintado de otro color (no puedes elegir cuál) y las estrellas de tu nivel de búsqueda quedan parpadeantes. La policía ya no te persigue, pero si cometes algún delito antes de que las estrellas dejen de parpadear, volverás a tener el nivel de búsqueda anterior a la entrada al taller, así que cuidado con "hacer el burro" por un rato.



• **Coche LOW-RIDER.** Hay 7 modelos, y todos son rápidos, elegantes y tienen su propios talleres de "tuneo".



• **Taller de Tuning.** En estos talleres podemos cambiar muchos aspectos de unos sesenta tipos de coches.



• **Taller de pintura.** Por cien dólares, pintamos y arreglamos el coche. Y también despistamos a la policía.



7. APUESTAS EN LOS SANTOS

En la ciudad de Los Santos hay varios sitios donde puedes apostar tu dinero con la esperanza de multiplicarlo o, simplemente, para pasar el rato en minijuegos bastante entretenidos. En esta guía de la primera parte del juego te contamos cuáles son estos lugares, y los riesgos que implica jugarse el dinero en ellos (que en algunos es mucho mayor que en otros).



• **Billar de Green Bottle 1.** Este bar en el que jugamos al billar está cerca de la casa de CJ en Los Santos



• **Billar de Green Bottle 2.** Podemos apostar hasta 1.000 pavos... y recuperarlos a golpes si perdemos.



• **Los "Bailes" de coches Low-Rider 1.** En Union Station se celebra esta curiosísima competición.

7.1 EL BILLAR DE GREEN BOTTLE

En cada una de las tres ciudades del juego, hay un bar en el que puedes jugar al billar (como The Green Bottle en Los Santos, el bar que hay en hacia el oeste, siguiendo todo recto en la acera de la derecha según sales por la única carretera que nace del barrio donde vive CJ). La apuesta mínima de 50 dólares y una máxima de 1.000. Las reglas son las del billar americano y el control es muy sencillo: el stick analógico izquierdo se usa para apuntar con el taco. El botón Select, para cambiar la vista. Después, pulsa ✖ para pasar a la posición de tiro, usa el stick izquierdo para colocar la punta del taco y golpea la bola con el derecho. Por cierto, esta es la manera de apostar con menor riesgo, porque si pierdes puedes pegarle una paliza a tu contrincante y recuperar el dinero. Intentará defenderse con el palo, pero no es un rival temible.

7.2 LOS "BAILES" DE COCHES LOW-RIDER

También en la misión "César Vialpando" te tocará participar en una curiosa competición de "baile" de coches Low-Rider, que se mueven al ritmo de la música gracias a su sistema de suspensión hidráulica. Tras esta misión, podrás volver siempre que quieras al barrio La Corona, concretamente a la Union Station (la estación de tren) y buscar a una persona apoyada en una pared y que tiene delante un círculo rojo como el que da paso a las misiones. Si hablas con ella, te dirá que la pandilla de los Low-Rider está reunida justo detrás. Una vez con ellos, podrás apostar entre 50 y 1.000 dólares en un minijuego de "baile" de coches como el que probaste en la misión. Cuanto mayor sea la cantidad que apuestes, mayor será la dificultad... pero nosotros te recomendamos que apuestes siempre el máximo, ya que a menos que seas muy torpe, resulta bastante facilito. No obstante, por si no sabes como se te da este tipo de minijuegos, mejor salva la partida antes...

7.3 APUESTAS EN LAS CARRERAS DE CABALLOS

En la casa de apuestas de Dowtown Los Santos (indicada en el mapa con un símbolo de un caballo), se apuesta en carreras de caballos. Elige uno en función de cómo están las apuestas previas. Claro está, si apuestas por un caballo con menos posibilidades puedes ganar más dinero, pero el riesgo es mayor... Para aumentar tu suerte en este tipo de juegos, puedes buscar las 50 Herraduras escondidas en Las Venturas (la última ciudad del juego, de la que daremos cumplida cuenta el mes que viene).



• **Los "Bailes" de coches Low-Rider 2.** En este minijuego de baile con coches se admiten apuestas.



• **Apuestas en las carreras 1.** La apuesta máxima es de 10.000 dólares. Podemos ganar mucha "pasta"...



• **Apuestas en las carreras 2.** Una vez comienza la carrera, la suerte es nuestra única aliada para ganar.

8. DESVALIJANDO PISOS

El tipo de misiones R3 más novedosas de *GTA San Andreas* son en las que desvalijamos pisos. Sólo podemos cometer estos delitos con un determinado camión de carga, y a partir de las 20:00. Son misiones en las que predomina el sigilo.



• Camiones para robar. Necesitamos uno de carga para estas misiones.



• Con nocturnidad. Sólo podemos robar de noche, a partir de las 20:00.



• Ni pizca de ruido. La clave está en moverse despacio para no hacer ruido.

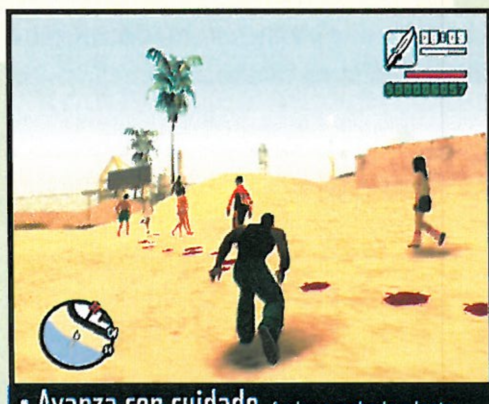


• Desvalijando. Nos hacemos con objetos como teles, vídeos, consolas...

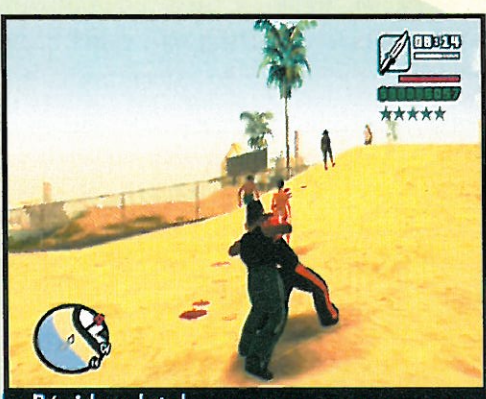
La técnica para desvalijar pisos la aprendes en la misión Home Invasion (antes no puedes practicar este tipo de delitos). Para llevarla a la práctica, debes conducir de noche una furgoneta negra de transporte como la de la misión (siempre hay una muy cerca del gimnasio en Los Santos, en una urbanización de pisos azules). Para poder activar esta misión, espera a las 20:00, cuando empieza a anochecer (antes es imposible). Al pulsar R3, en las casas en las que puedes entrar aparece una marca amarilla (un triángulo invertido) cerca de la puerta. Lo mejor que puedes hacer es coger el camión un poco antes y rondar por un barrio con casas particulares y, en cuanto den las 20:00, pulsar R3. Desde este momento, tendrás 8 minutos (8 horas en el juego) para desvalijar todas las casas que puedas. Lo mejor es que entres agachado (pulsando L3) y andes muy despacio y con extremo cuidado, vigilando siempre que no se llene la barra de ruido para no despertar a los habitantes de la casa, y así ir retirando las pertenencias valiosas (televisiones, vídeos, etc.), con tal sólo pulsar ▲.

9. EL SIGILO, UNA NUEVA TÉCNICA CRIMINAL

Con el enorme número de habilidades que exhibe, CJ tenía que ser experto en tácticas de sigilo. Deslizarse tras la espalda de los enemigos y eliminarlos rápidamente y en silencio será una de las técnicas fundamentales en algunas misiones.



• Avanza con cuidado. Andar agachado y lentamente es fundamental para que no nos oigan los enemigos.



• Rápido y letal. Manejando el cuchillo acabamos en el enemigo sin que se entere ningún personaje cercano.



• Protegido en las sombras. La oscuridad y los elementos del escenario sirven para que no nos vean.

En la misión "Madd Doggs Rhymes" descubrimos las habilidades de CJ para infiltrarse en silencio y acabar con sus enemigos por la espalda. A partir de ese momento, podemos utilizarlas en cualquier punto del juego. Agachándonos con R3, podemos acercarnos por la espalda a los enemigos, apuntarles con R1 y pulsar ● para acabar con ellos por la espalda.

Además, en las zonas interiores también disponemos de un radar en la parte inferior izquierda de la pantalla que nos indica en forma de flechas rojas la posición de los enemigos y la dirección en la que miran, para que sea más fácil pillarlos por sorpresa.
La última técnica que usamos para que no nos vean los enemigos es ocultarnos en las sombras. Tras superar la mencionada misión, podemos usar la táctica sigilosa en cualquier momento, pero el cuchillo y la pistola con silenciador son las únicas armas con las que eliminarás a los enemigos en silencio y al instante. No lo olvides, porque puede serte útil a la hora de dejar atrás a los polis. Si tienes que elegir, quédate mejor con el cuchillo.

10. MINIJUEGOS

Además de los minijuegos de apuestas, en Los Santos también podemos disfrutar de otros en los que no nos jugamos dinero, pero sí que sirven para pasar un rato bastante divertido. Aquí tienes algunos de los más significativos.


• Juega a videojuegos. En las máquinas arcade o en la consola de CJ.


• Juegos variados. Hay diversos videojuegos, y en todos prima la habilidad.


• Échate unos tiritos. En las canchas con balón puedes jugar al basket.


• Machaca el balón. CJ también hace malabarismos y hasta mates.

10.1 VIDEOJUEGOS

Carl encontrará varias máquinas de videojuegos en los que echar una partidita. En la consola de su casa podrá disfrutar del "matamarcianos" *They Crawled from Uranus*. En el bar cercano, The Green Bottle, hay dos recreativas, *Let´s Get Ready to Rumble*, en la que manejamos a una abeja que recoge flores, y otro "matamarcianos", *Go Go Space Monkey*. Y en el 24/7 de Little México, hay otra máquina de *They Crawled from Uranus* y un tercer "matamarcianos", *Duality*.

10.2 BALONCESTO

En las canchas de baloncesto de la ciudad en las que veas un balón, podrás echarte unos "tiritos" si te acercas y pulsas ▲. Una marca roja te indicará la posición desde la que debes tirar, cada vez más alejada. Mantén pulsado ✖ para que Carl salte y suéltalo en el punto más alto del salto para que tire. Empiezas con un minuto de tiempo, pero cada vez que metes un tiro ganas cinco segundos. A medida que los tiros son más difíciles, aumenta su puntuación. Ah, y no hace falta que te coloques en el centro de cada marca roja para tirar, con que la toques ligeramente el tiro será válido. Unas curiosidades más: si pulsas ■, Carl hará rodar el balón por sus hombros, y si pulsas círculo, lo hará girar sobre su dedo. Por último, prueba a correr hacia la canasta y pulsar ✖ cuando estés cerca para hacer un mate. También puedes encontrar una canasta en más sitios, como en la casa de CJ, en el porche de la casa de su hermano Sweet o en el parque, por ejemplo. Estando tan cerca, no tienes excusa para no probar tu habilidad con el balón.

11. EL RESPETO

En las peligrosas calles de Los Santos, el respeto lo es todo. Cuanto más cuidemos esta característica, más hombres de nuestra banda podremos controlar y más poderosos seremos a la hora de enfrentarnos contra los pandilleros rivales...

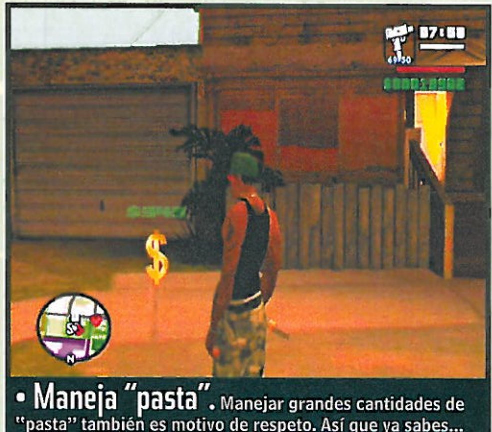
El respeto es una característica fundamental si quieres "conquistar" las calles de Los Santos. Cuanto más nivel de respeto tengas, más hombres de tu banda te seguirán con sus armas dispuestos a ayudarte en los tiroteos de las guerras de bandas. Sólo superando las guerras de bandas podrás conquistar territorios, una de las mejores formas de ingresar "pasta" en la cuidad de Los Santos. El respeto se obtiene de muy diversas formas, que pasamos a detallar a continuación: Cumpliendo las misiones que te ofrecen los miembros de tu banda (36%), controlando territorios (6%), teniendo dinero (6%), poniéndote "cachas" en el gimna-



• Supera misiones. Para subir el respeto, supera las misiones que nos propongan nuestros "hermanos" de Grove.



• Conquista zonas. Conquistar y controlar territorios también te hará ganar mucho respeto entre tu gente.


• Maneja "pasta". Manejar grandes cantidades de "pasta" también es motivo de respeto. Así que ya sabes...

sio (4%), "triunfando" con las mujeres (4%) y vistiendo la ropa adecuada, llevando siempre en ella el color verde de tu banda (4%).

• Bonificadores. Al porcentaje anterior hay que sumar una serie de situaciones, que cuando se produzcan harán subir tu nivel de respeto:
- Tomas posesión de un territorio (+30%)
- Eliminas a un miembro de una banda rival (+0,5%)
- Eliminas a un traficante de droga (+0,005%)

• Penalizadores. Son aquellas situaciones que, cuando se producen, te hacen perder algo de respeto:
- Pierdes el control de un territorio (-3%)
- Cae un miembro de tu banda (-2%)
- Eliminas a un miembro de tu banda (-0,005%)

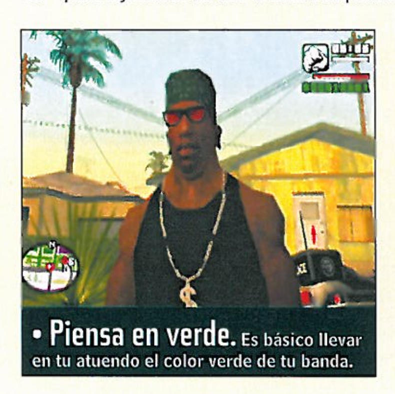
Como ves, la mejor forma de obtener respeto es conquistando territorios (además de cumplir las misiones que te encarguen los de tu banda). Para conquistarlos, lo mejor es que vayas acompañado de otros miembros de tu banda. El número de aliados que podrás "reclutar" para ayudarte en los tiroteos depende precisamente de tu nivel de respeto. Cuanto más te respeten en tu banda, mayor será el número de hombres que te seguirá en la batalla, hasta un máximo de siete:

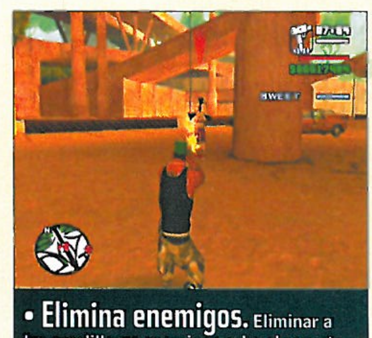


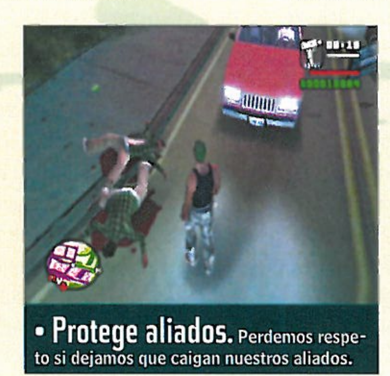
• Ponte "cachas". Además de Musculatura y Resistencia, "machacándote" en el gimnasio lograrás respeto.


• Liga mucho. Tener "piba" y saber mantenerla como se merece también aumenta tu prestigio entre los colegas.

- Respeto por encima del 1% = Puedes reclutar 2 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 10% = Puedes reclutar 3 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 20% = Puedes reclutar 4 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 40% = Puedes reclutar 5 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 60% = Puedes reclutar 6 miembros de tu banda
- Respeto por encima del 80% = Puedes reclutar 7 miembros de tu banda.


• Piensa en verde. Es básico llevar en tu atuendo el color verde de tu banda.


• Elimina enemigos. Eliminar a los pandilleros enemigos sube el respeto.


• Protege aliados. Perdemos respeto si dejamos que caigan nuestros aliados.


• Recluta. Cuanto más respeto, más aliados podremos reclutar para los tiroteos.

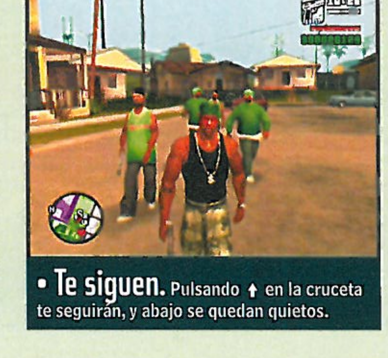
12. GUERRAS DE BANDAS

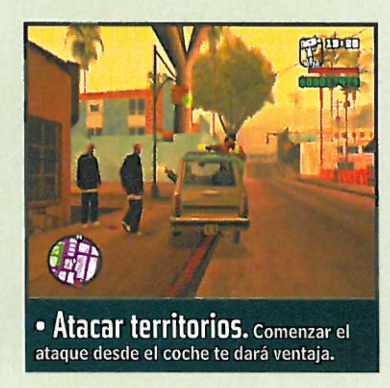
Si eres capaz de hacerte respetar entre los miembros de tu banda, ellos te seguirán a la batalla y te ayudarán a conquistar los territorios rivales. Cuantas más zonas puedas conquistar y mantener bajo tu control, más dinero podrás "manejar".

A partir de que cumplas la misión llamada "Doberman" (que te encarga tu hermano Sweet), podrás provocar las llamadas guerras de bandas. El objetivo de estas "guerras" es asumir el control de los territorios de las bandas enemigas, para así aumentar tu respeto y tus ingresos. A partir de ese momento, verás en el mapa que los distintos territorios están marcados con una serie de colores. Las zonas verdes son las que "pertenecen" a tu banda, los Grove Street, mientras que el resto de los territorios que están marcados con otros colores están bajo el control de bandas enemigas. Mucho ojo cuando entres en zonas enemigas...


• Mapa Territorios. Los diferentes colores "marcan" el territorio de las bandas.


• Reclutar aliados. Apúntales y pulsa ↑ en la cruceta para reclutarlos.


• Te siguen. Pulsando ↑ en la cruceta te seguirán, y abajo se quedan quietos.


• Atacar territorios. Comenzar el ataque desde el coche te dará ventaja.




• En la guerra. Para superar la guerra de bandas, tendrás que resistir tres oleadas de enemigos armados.


• Aprovecha los ítems. Entre oleada y oleada, no olvides coger la pasta, armas y resto de ítems que veas.



• El barrio es tuyo. Cuando acabes con todos los enemigos, el barrio es tuyo. Ganarás respeto y más "pasta".

12.1 RECLUTANDO A LOS "HERMANOS" DE GROVE STREET

Para provocar una guerra de bandas, basta con que entres en un territorio enemigo y elimines a unos cuanto pandilleros rivales (normalmente es suficiente con tres). Pero antes de llegar, asegúrate de llevar contigo un buen arsenal (cómpralo o consíguelo de una forma menos "legal") y de que te acompañen algunos miembros de tu banda, ya que serán un buen apoyo durante los tiroteos. El número de aliados que puedes reclutar depende del nivel de respeto que tengas (si quieres saber todos los detalles, mira en el apartado anterior). Para reclutarlos, basta con que les apuntes y pulses ↑ en la cruceta de tu Dual Shock 2. Una vez reclutado el número máximo de hombres posibles, puedes darles 2 sencillas órdenes: pulsa ↑ en la cruceta para que te sigan y ↓ si quieres que mantengan su posición actual. Estás órdenes puedes darlas en cualquier momento (incluidos los tiroteos). Ten cuidado de no alejarte mucho de ellos o los perderás de vista. Por ello, lo mejor si tienes que hacer con ellos un desplazamiento es ir en un vehículo (elige el modelo en función del número de pandilleros que vayan contigo, no vayas a pretender subir a tres en una moto), ya que además al llegar podrás empezar el tiroteo desde el vehículo, lo que te dará una ligera ventaja al principio.

12.2 ATACANDO TERRITORIOS ENEMIGOS

Una vez que hayas llegado a un territorio enemigo, tendrás que buscar y eliminar a algunos miembros de esa banda enemiga (normalmente con tres ya es bastante). Empezará así una guerra de bandas. Para superarla, tendrás que resistir el ataque de los enemigos, que vendrán en tres oleadas. En la primera oleada, vendrán pocos enemigos y "sólo" decentemente armados. En la segunda el número irá aumentando, al igual que su potencia de fuego. Y la tercera será la más difícil, ya que serán más enemigos y muchos de ellos portando temibles AK-47. Durante las oleadas, no pierdas de vista el mapa, ya que así podrás saber cuántos enemigos te atacan y por dónde vienen, y buscar así la posición más ventajosa.
Entre oleada y oleada, tendrás un breve periodo de descanso. Aprovéchalo para recoger rápidamente las armas y el dinero que hayan dejado los enemigos caídos. Además, estate atento porque durante las guerras de bandas suelen aparecer por la zona chalecos antibalas y corazones que te pueden venir muy bien en caso de apuro.
Si te eliminan durante la guerra, el territorio seguirá en manos de la banda correspondiente, al igual que si huyes de la "zona de guerra". Si sobrevives a las tres oleadas de enemigos, el barrio es tuyo. Por cada barrio obtenido, subirá tu nivel de respeto y la cantidad de pasta, que puedes "cobrar" en la puerta de la casa de los Johnson. El barrio conquistado aparecerá en verde en el mapa y ahora en esa zona verás "paseando" a los de tu banda en vez de a los hostiles miembros de pandillas enemigas.

12.3 DEFENDIENDO TU TERRITORIO

Pero ten mucho cuidado, ya que igual que tú puedes atacar los territorios de los "gangs" enemigos, ellos también pueden atacar los tuyos. Cuando esto se produzca, recibirás el mensaje "¡Están atacando nuestro barrio!" en la parte superior izquierda de la pantalla. Si entonces miras el mapa, verás la zona atacada parpadeando en rojo y un icono morado que marca dónde se localiza el foco del ataque. Entonces tendrás que ir para allá a defender tu territorio (si llegas tarde o no respondes a este ataque perderás respeto y el territorio en cuestión). La mejor manera de afrontar el ataque es llegar a toda velocidad con un coche y llevarte a cuantos enemigos puedas por delante (también puedes reclutar aliados). Ellos dispararán al vehículo para hacerlo explotar, así que ten cuidado y bájate del coche antes de que esto ocurra. Busca un lugar con una buena cobertura y empieza a disparar, pues tendrás que eliminarlos a todos para que ese territorio siga siendo tuyo. Afortunadamente aquí no hay tres oleadas de enemigos. Acaba con todos los que haya y ya está.



• ¡Nos atacan! Cuando alguno de nuestros territorios sea atacado, recibiremos el correspondiente mensaje.



• Mapa del ataque. En el mapa, verás el territorio atacado en rojo. De esta forma sabrás dónde dirigirte.


• Defiende tu territorio. Llega lo más deprisa que puedas a la zona atacada y acaba con los enemigos rápido.

13. LAS PROPIEDADES

Una de las señales de que CJ va ascendiendo en el mundo criminal es comprarse nuevas propiedades. Son bastante caras, pero nos proporcionan nuevos puntos para guardar la partida, y garajes en los que podemos conservar nuestros coches.

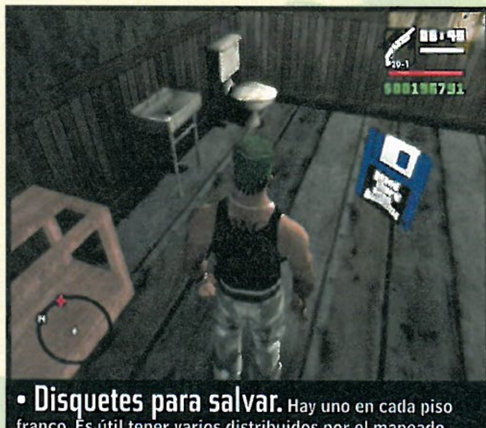
13.1 PISOS FRANCOS

Desde el comienzo del juego, CJ es propietario de un Piso Franco: la casa de su madre en Ganton que, entre otras cosas, es el único punto en el que podemos guardar las partidas al principio. Pero, según vaya ascendiendo en el escalafón criminal y ganando "pasta", CJ podrá ir adquiriendo las propiedades que en el mapa aparezcan marcadas con una casa de color verde. Para ello, tienes que ir hasta ellas, colocarte sobre la cifra con el icono verde y pulsar L1 para comprarlas (si dispone del dinero necesario, claro esta). En un primer momento, sólo habrá unas pocas disponibles, y tendremos que superar misiones concretas para ir desbloqueando más. Estas propiedades serán nuestros nuevos pisos francos, y en ellas podremos grabar la partida. Además, todas tienen un ropero en el que dispondremos de toda la ropa que vayamos comprando a lo largo del juego. Y muchas tienen garaje, en el que se pueden guardar uno o varios vehículos para asegurarnos que los encontramos dentro la próxima vez que vayamos. Además, si los vehículos entran dañados, tras salvar la partida podemos volver al garaje y encontrarlos impolutos. Es la manera de recuperar nuestros vehículos favoritos sin tener que ir a buscarlos lejísimos... También podremos disfrutar de minijuegos si nuestro piso tiene una consola junto a la TV.

• **A precio de mercado.** En la entrada de los edificios se indica la cantidad que hay que pagar por ellos.



• **Para todos los gustos.** Paseamos por el interior de casa piso franco, y cada uno es distinto al del resto.




• **Disquetes para salvar.** Hay uno en cada piso franco. Es útil tener varios distribuidos por el mapeado.



• **Ponte a la moda.** También hay un ropero con todas las prendas que hemos comprado a lo largo del juego.

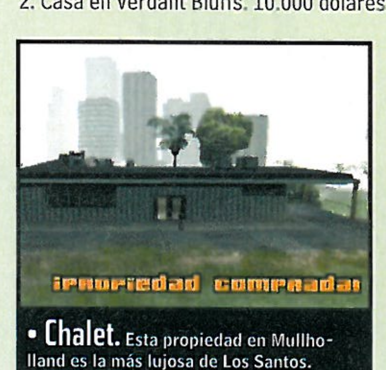
13.2 PROPIEDADES EN LOS SANTOS Y EL CAMPO

Esta es la lista de propiedades que puedes comprar en Los Santos y el campo:

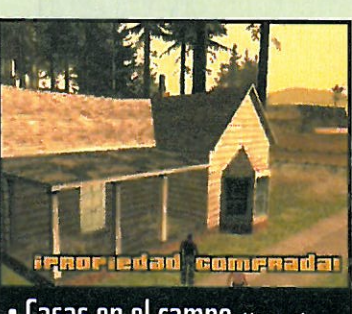
1. Casa de los Johnson en Ganton. Gratis. Con garaje
2. Casa en Verdant Bluffs. 10.000 dólares. Sin garaje
3. Casa en Willowfield. 10.000 dólares. Sin garaje.
4. Casa en Jefferson. 10.000 dólares. Sin garaje
5. Piso en Verona Beach. 10.000 dólares. Sin garaje
6. Chalet en Mullholland. 120.000 dólares. Con garaje
7. Casa en Santa María Beach. 30.000 dólares. También tiene garaje.

Las siguientes propiedades sólo puedes comprarlas tras superar las misión Green Sabre:

8. Zona de guardado de Angel Pine. La consigues automáticamente tras la misión Green Sabre.
9. Casa en Angel Pine. 20.000 dólares. Sin garaje
10. Granja en Wheatstone. 100000 dólares. Sin garaje.
11. Casa en Dillimore. 40.000 dólares. Con garaje.
12. Apartamento en Blueberry. 10.000 dólares. En esta ocasión no incluye garaje.
13. Casa en Palomino Creek. 35.000 dólares. También tiene garaje.



• **Chalet.** Esta propiedad en Mullholland es la más lujosa de Los Santos.



• **Casas en el campo.** Hay varias propiedades en los pueblos cercanos.



• **Y con garajes.** Las casas con garaje son más caras, pero más útiles.



• **Muy variadas.** Hay casas residenciales, pisos, granjas, chalets, mansiones...



Los Personajes

01 | 02 | 06 | 07

01 CARL JOHNSON

Es el protagonista de la aventura, y miembro de los Orange Grove Families. Abandonó Los Santos, su ciudad natal y su vida en la banda al ser culpado del asesinato de su hermano pequeño. Se refugió en Liberty City, la ciudad de *GTAIII*, donde ha pasado los últimos cinco años de su vida. Ahora, regresa a Los Santos para acudir al funeral de su madre...

02 SWEET JOHNSON

Es el hermano mayor de Carl, y uno de los muchos que piensa que CJ es el culpable de la muerte de su hermano pequeño. Tampoco le gustó que desapareciera de la ciudad, y le dejara colgado con la responsabilidad de dirigir la banda, pero con su regreso, se abre una puerta para la reconciliación, y una nueva y prometedora etapa para la banda...

03 BIG SMOKE

Un tipo grande y corpulento, amigo de la infancia de Sweet Johnson y miembro de los Orange Groove Families desde su fundación. Le pierde su estómago, y pese a estar un poquito "fondón" es uno de los mejores aliados que puede tener CJ a la hora de disparar... pero no le pidas que corra. Y verle chapurrear en español te arrancará más de una risa...

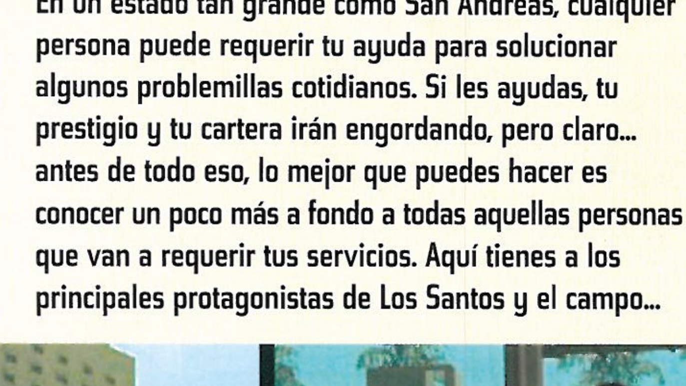
04 RYDER

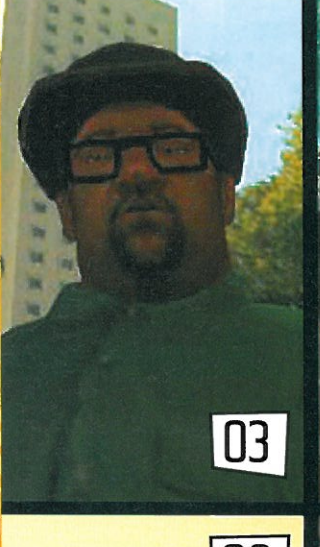
Es el "pasado" del grupo, un tipo que se tiene por genio sin haber acabado siquiera los estudios básicos. Su principal afición es "chinchar" a CJ mientras que está al volante... y echar "humo" las 24 horas del día. Es uno de los personajes más graciosetes que conocerás en Los Santos, pero ojo, no te confíes demasiado, que puede esconder algún secreto más que desagradable...

05 KENDL JOHNSON

Es la hermana de Carl y Sweet. La mejor forma de definirla es "puro temperamento". No la lleves la contraria o tendrás problemas y no se te ocurra decirla un piropo malsonante porque tendrás más problemas. Tiene ojo para los negocios, y bien avanzada la aventura, se encargará de mejorar las cuentas de la familia Johnson realizando "inversiones".

En un estado tan grande como San Andreas, cualquier persona puede requerir tu ayuda para solucionar algunos problemillas cotidianos. Si les ayudas, tu prestigio y tu cartera irán engordando, pero claro... antes de todo eso, lo mejor que puedes hacer es conocer un poco más a fondo a todas aquellas personas que van a requerir tus servicios. Aquí tienes a los principales protagonistas de Los Santos y el campo...

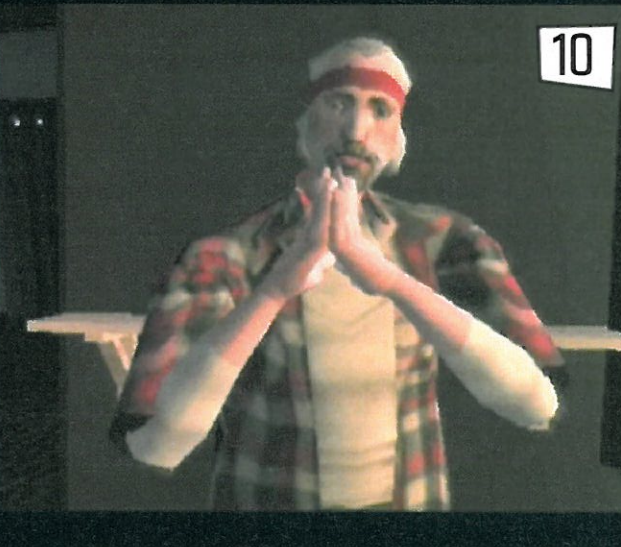






05

08



06 CESAR VIALPANDO

El líder moral de la banda Los Barrios Aztecas es un mexicano de pura cepa, un tipo íntegro que siempre cumple su palabra. Su relación con Kendl provoca al principio tiranteces con CJ, pero pronto verá que se trata de un tío legal y que se puede contar con él para los negocios, llegando a convertirse en uno de los mejores amigos del protagonista...

07 OG LOC

Es uno de los miembros más antiguos de los Orange Grove, pero ha decidido dejar la banda al salir de la cárcel para triunfar en el mundo de la música... con un estilo un tanto peculiar. Sin duda, es uno de los personajes más divertidos y alocados de todo el juego, y te propondrá algunas de las misiones más hilarantes de esta primera parte de la aventura. Tampoco pierdas de vista sus rimas... ¡¡no tienen precio!!

08 OFICIAL TENPENNY

Policía corrupto hasta la médula, que extorsionará, robará y fastidiará a CJ todas las veces que pueda a lo largo de la aventura. Nos encargará siempre asuntos turbios, relacionados muchas veces con la sucia tarea de limpiar su imagen policial, ya sea liquidando testigos o inculpando a inocentes. Es un "pieza" de mucho cuidado...

09 CATALINA

Si algo define a esta explosiva latina es... desequilibrada, loca y tarada. Es una "amante" de lo ajeno, y te invitará a que la acompañes en sus robos por gasolineras, bancos y pequeños comercios. No te asustes si te grita como una "posesa" y te saca una pistola y te la pone en la cara: es la forma que tiene de decir "te quiero". Así es ella, un torbellino de emociones...

10 THE TRUTH

El personaje "exótico" que faltaba. Es un "pacifista" totalmente pasado de rosca, que cree en la existencia de un gobierno manejado por alienígenas y conspiraciones mundiales. Sus charlas durante los largos viajes por el campo te provocarán más de una carcajada, y te propondrá algunas de las misiones más originales y divertidas de todo el juego.

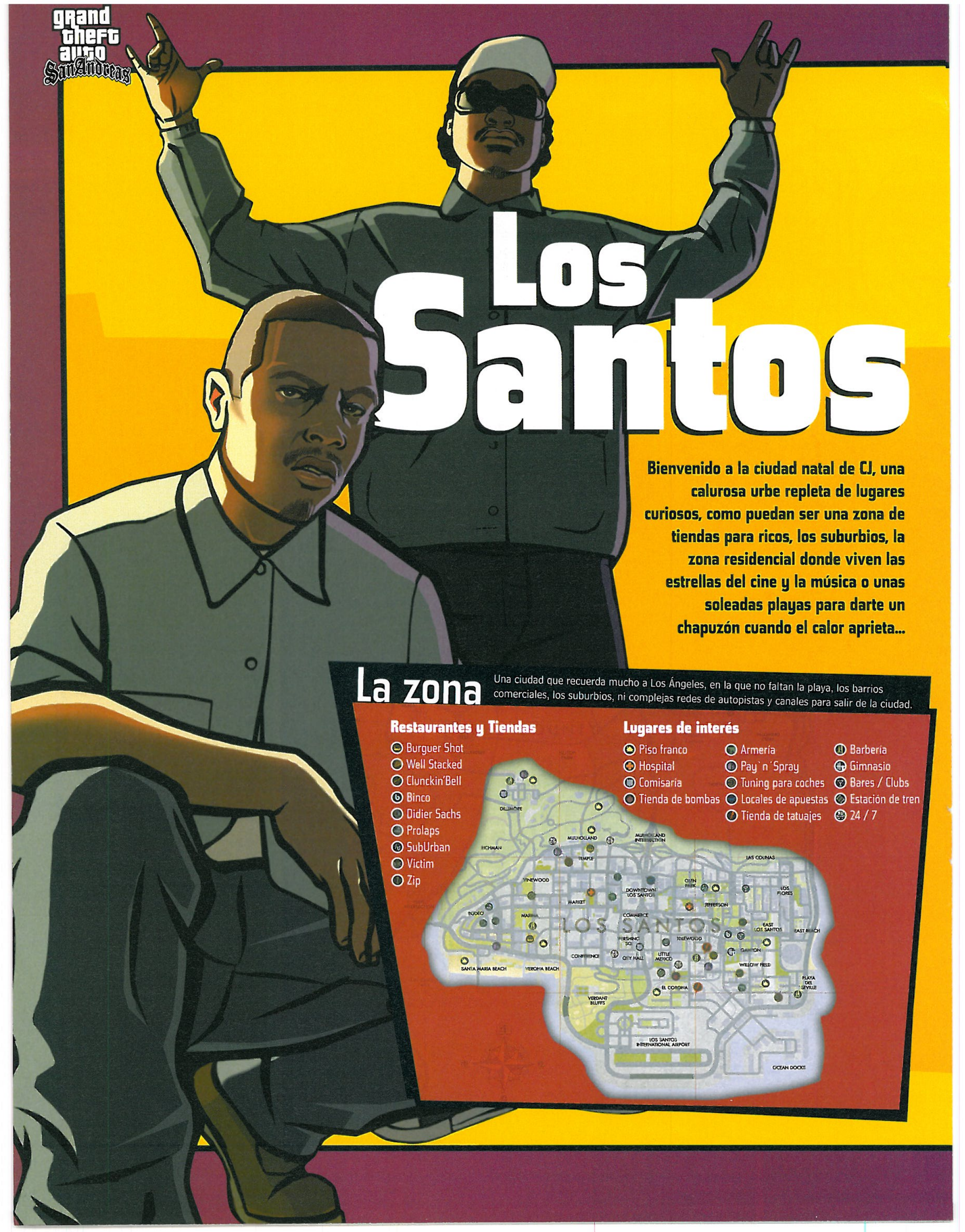


El Mapa

San Andreas es el nombre de un gigantesco estado en el que encontrarás tres ciudades, unos cuantos kilómetros cuadrados de campo y desierto... y puede que alguna otra sorpresa que desvelaremos el mes que viene... En cualquier caso, para que no os perdáis detalle del estado, aquí os dejamos el mapa completo con los principales puntos que no debéis dejar de visitar.

TIERRA ROBADA
EL QUEBRADOS
VALLE OCULTADO
LAS PAYASDAS
BAYSIDE
BAYSIDE TUNNEL
ALDEA MALVADA
ARCO DEL OESTE
EL CASTILLO DEL DIABLO
LAS BRUJAS
BAYSIDE MARINA
Sherman Reservoir
THE SHERMAN DAM
REGULAR TOM
GANT BRIDGE
San Fierro Bay
LAS BARRANCAS
THE BIG EAR
BATTERY POINT
ESPLANADE NORTH
LIL' PROBE INN
ESPLANADE EAST
JUNIPER HOLLOW
DOWNTOWN
PARADISO
CALTON HEIGHTS
GARVER BRIDGE
FORT CARSON
FINANCIAL
BONE C
PALISADES
JUNIPER HILL
KINCAID BRIDGE
SANTA FLORA
CHINA TOWN
DOWNTOWN
SAN FIERRO
QUEENS
KINGS
EASTER BASIN
CITY HALL
MARTIN BRIDGE
GARCIA
BLUEBERRY ACRES
OCEAN FLATS
HASHBURY
DOHERTY
THE PANOPTICON
EASTER BAY AIRPORT
AVISPA COUNTRY CLUB
FALLEN TREE
MISSIONARY HILL
EASTER BAY CHEMICALS
Flint Water
EASTER TUNNEL
FOSTER VALLEY
"THE FARM" CULT LOCATION
BEACON HILL
FLINT INTERSECTION
MOUNT CHILIAD
FLINT RANGE
LEAFY HOLLOW
WHETSTONE
SHADY CREEKS
Los Santos Inlet
SHADY CABIN
BACK O' BEYOND
ANGEL PINE
FLINT COUNTY


Lugares de interés
Piso franco
Hospital
Comisaría
Tienda de bombas
Armería
Pay`n´Spray
Tuning para coches
Locales de apuestas
Tienda de tatuajes
Barbería
Gimnasio
Bares / Clubs
Estación de tren
24 / 7
Restaurantes y Tiendas
Burguer Shot
Well Stacked
Cluckin´Bell
Binco
Didier Sachs
Prolaps
SubUrban
Victim
Zip
YELLOW BELL GOLF CLUB
PRICKLE PINE
SPINY BED
KACC MILITARY FUELS
JULIUS THRUWAY NORTH
PILSON INTERSECTION
WHITE WOOD ESTATES
REDSANDS WEST
THE EMERALD ISLE
ROCA ESCALANTE
OLD VENTURAS STRIP
CREEK
REDSANDS EAST
THE VISAGE
THE STARFISH CASINO
THE RING MASTER
SOBELL RAIL YARD
BLACKFIELD
LAS VENTURAS AIRPORT
PIRATES IN MEN'S PANTS
CALIGULA'S PALACE
ROYALE CASINO
PILGRIM
LAS VENTURAS
THE HIGH ROLLER
LINDEN STATION
THE PINK SWAN
THE CAMEL'S TOE
GREENGLASS COLLEGE
LVA FREIGHT DEPOT
THE FOUR DRAGONS CASINO
COME - A - LOT
LINDEN SIDE
BLACKFIELD INTERSECTION
JULIUS THRUWAY SOUTH
ROCKSHORE EAST
BLACKFIELD CHAPEL
RANDOLPH INDUSTRIAL ESTATE
LAST DIME MOTEL
ROCKSHORE WEST
GREEN PALMS
OCTANE SPRINGS
HUNTER QUARRY
FALLOW BRIDGE
THE MAKO SPAN
San Andreas Sound
FREDERICK BRIDGE
MONTGOMERY
HAMPTON BARNS
MONTGOMERY INTERSECTION
HANKYPANKY POINT
FERN RIDGE
RED COUNTY
Fisher's Lagoon
PALOMINO CREEK
BLUEBERRY
HILLTOP FARM
NORTHSTAR ROCK
DILLIMORE
MULHOLLAND
MULHOLLAND INTERSECTION
RICHMAN
TEMPLE
LAS COLINAS
VINEWOOD
GLEN PARK
DOWNTOWN LOS SANTOS
LOS FLORES
MARKET
JEFFERSON
RODEO
MARINA
COMMERCE
LOS SANTOS
EAST LOS SANTOS
EAST BEACH
PERSHING SQ.
IDLEWOOD
GANTON
CONFERENCE
CITY HALL
LITTLE MEXICO
WILLOW FIELD
SANTA MARIA BEACH
VERONA BEACH
EL CORONA
PLAYA DEL SEVILLE
VERDANT BLUFFS
LOS SANTOS INTERNATIONAL AIRPORT
OCEAN DOCKS



Los Santos

Bienvenido a la ciudad natal de CJ, una calurosa urbe repleta de lugares curiosos, como puedan ser una zona de tiendas para ricos, los suburbios, la zona residencial donde viven las estrellas del cine y la música o unas soleadas playas para darte un chapuzón cuando el calor aprieta...

La zona

Una ciudad que recuerda mucho a Los Ángeles, en la que no faltan la playa, los barrios comerciales, los suburbios, ni complejas redes de autopistas y canales para salir de la ciudad.

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- SubUrban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

00. Prólogo

Cuando tengas el control del personaje, sube en la bicicleta que está apoyada en la pared **(01)** y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. Una vez aprendas a distribuir el peso en la bici y a realizar caballitos y saltos **(02)**, avanza hasta la marca "CJ" en el mapa. Cuando estés cerca verás una marca roja en el suelo: entra en ella y saltará una escena de video...





01. Red Smoke

Recompensa: RESPETO +







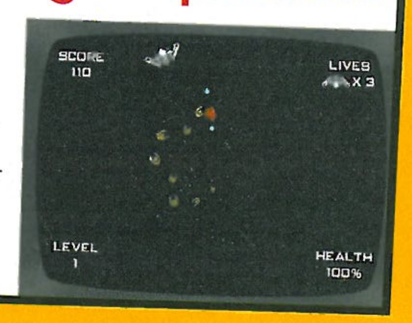


Durante el vídeo conocerás a Big Smoke **(01)** y a Sweet y Kendl **(02)**, los hermanos de CJ. Parece que toda la familia está en el cementerio. CJ montará en el coche con Big Smoke y se dirigirá al entierro de su madre. En la siguiente escena veremos la bienvenida que le dan a Carl... parece que las cosas no han mejorado mucho en estos últimos años. Recuperarás el control del personaje al ser atacados por los Ballas, una banda rival de los Grove Street Family.
Avanza hasta una de las bicicletas que se encuentran en la pared del edificio de enfrente **(03)** y sigue a los miembros de tu pandilla. Procura no perderlos de vista y mantente alejado del coche de los Ballas. Al llegar a un punto en la persecución, el grupo se separará **(04)**; sigue en esta ocasión a Ryder hasta el barrio de los Grove Street Family. Pisa la marca roja en la calle y dará por terminada la misión.

NOTA. Ahora podrás salvar la partida entre misión y misión en la casa de CJ. Date una vuelta por la casa: encontrarás un armario para cambiarte de ropa (cuando la tengas), una consola para jugar a los marcianitos, una cámara de fotos... A medida que vayas cogiendo ciertos objetos (como el spray) aparecerán automáticamente en el cuarto. Salva la partida y sal de nuevo al vecindario; al hacerlo recibirás una llamada de teléfono; contesta con L1 y dirígete hacia la casa de Ryder, la R en el mapa.

Marcianitos y maquinitas...

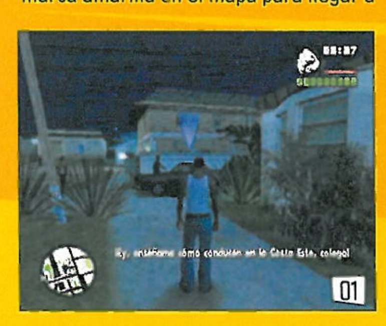
En algunas de las casas que vayas adquiriendo y en varios locales podrás disfrutar de un minijuego. Simplemente, acércate a la consola o máquina y podrás echar una partidita a un juego de marcianitos de la "época".



02. Ryder

Recompensa: RESPETO +

Al entrar en la casa de Ryder observarás una nueva escena de vídeo. De nuevo con el control de CJ, sube al coche **(01)** y conduce hasta la marca amarilla en el mapa para llegar a la barbería **(02)**. Ahora podrás cortarte el pelo, afeitarte... es decir, podrás cambiar el look de CJ siempre y cuando tengas el dinero suficiente para pagar al barbero. Cuando decidas el corte de »



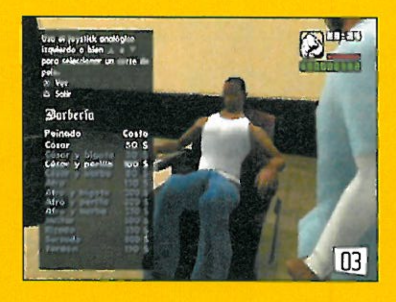


El orden de las misiones

De ahora en adelante, tendrás cierta libertad para escoger el orden en qué quieres realizar las misiones. Cuántos más personajes conozcas, más posibilidades abiertas tendrás, y más posibilidades para elegir. Nosotros, para facilitar las cosas, vamos a organizarlas por personajes, pero recuerda un detalle: para acceder a las últimas misiones de un determinado personaje primero debes superar todas las anteriores, o incluso puede que primero tengas que acabar los trabajitos de otros personajes...



» pelo que quieres llevar **(03)**, sal de nuevo a la calle y el respeto de Carl aumentará.
Una vez en la calle, Ryder te propondrá comer algo en la pizzería de enfrente. Cruza la calle y entra en el garito; verás una señal en el mostrador. Acércate y pide el menú que prefieras pulsando izquierda o derecha con la cruceta. Cuando estés en plena comida, Ryder aparecerá para atracar al dependiente **(04)**. El intento de robo fallará, de modo que monta con Ryder en el coche y llévalo hasta su casa para terminar la misión. Al aumentar tu respeto aparecerá una nueva marca en el mapa: "S". Se trata de las misiones que tendrás que hacer con Sweet, el hermano de Carl.

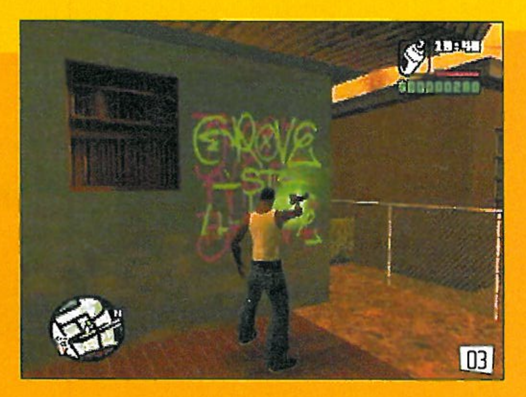




03. Sweet 01: Tagging up Turf

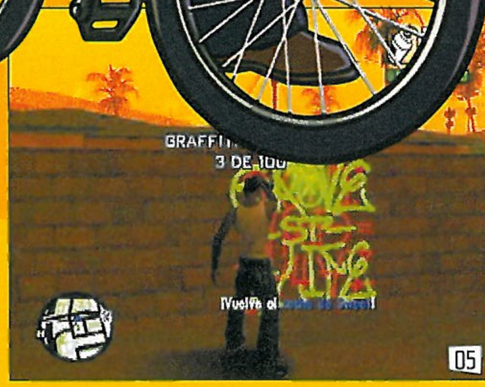
Rec.: 200 $ / RESPETO +

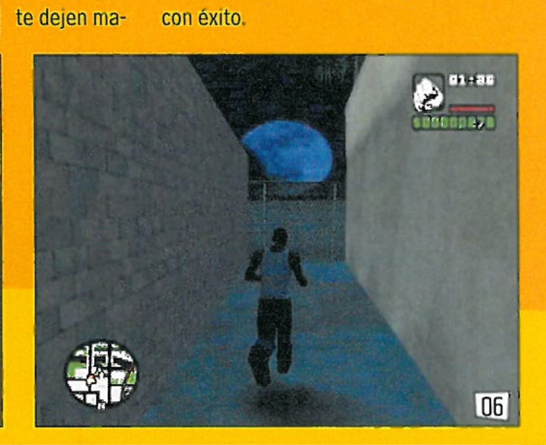




Avanza hasta la señal "S" en el mapa para dar comienzo con las misiones de Sweet, el hermano de CJ. Tras la escena de vídeo **(01)**, monta en el coche con Sweet **(02)** y avanza hasta la señal amarilla marcada en el mapa. al llegar al lugar indicado, deja el coche en la señal roja en la calle para ver otra corta escena de vídeo; parece ser que la banda rival se ha dedicado a dejar su "huella" en tu territorio y debes demostrar quién manda en la zona pintando encima. Tras la demostración de Sweet, utiliza el Spray en los otros dos graffitis que aparecen marcados en el mapa como puntos de color verde. Al llegar hasta ellos enfoca con R1 el graffiti a tapar y después pulsa ●. Cuando tapes el primer graffiti, una señal nos informará de que hay un total de 100 repartidos por toda la ciudad. Tranquilo, que un poco más adelante, en estas mismas páginas te indicamos donde están las 100 pintadas.
Cuando hayas pintado sobre estas dos señales, sube de nuevo en el coche y llega hasta la nueva señal amarilla en el mapa. Ahora entrarás en el territorio de los Ballas. Aquí tendrás que tapar otros tres graffitis **(03)**. El primero lo encontrarás fácilmente por los alrededores; cuando te dirijas al segundo, te enseñarán a utilizar el spray como arma **(04)**. Deshazte de los dos pandilleros que están al lado del graffiti teniendo mucho cuidado con la policía que vigila la zona. Si te descubren, da una vuelta para despistarlos y que te dejen maniobrar tranquilo. Tras deshacerte de los miembros de los Ballas, pinta sobre este segundo graffiti **(05)**. Acto seguido, aparecerá una nueva señal en el mapa, indicando la ubicación de otra pintada. Acércate hasta ella y te indicarán cómo llegar a las zonas superiores, subiéndote a cajas y agarrándote a salientes (pulsando ■ una y dos veces respectivamente) y cómo distinguir los puntos en el mapa. Trepa la valla metálica **(06)** y avanza por el callejón hasta llegar a otra valla. Salta al otro lado y sube en el muro que encontrarás a la izquierda para llegar fácilmente al tejado del edificio. Una vez arriba, pinta sobre el tercer graffiti y acto seguido salta hacia la calle para llegar fácilmente al coche donde te espera Sweet. Por último sube al coche y lleva a Sweet hasta el barrio para que concluya la misión con éxito.



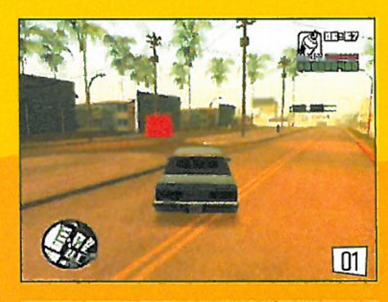




04. Sweet 02: Cleaning the Hood

Recompensa: RESPETO +

Reúnete con Ryder y sube al coche que hay frente a la casa. Conduce hasta la marca amarilla **(1)** en el mapa y observa el vídeo **(2)**. De nuevo con el control del personaje, elimina al vendedor de crack **(3)** que aparece señalado en el mapa con un punto rojo. Cuando le hayas eliminado, una escena de vídeo te indicará que tendrás que ir a su casa **(4)** a seguir con la "limpieza"; recoge antes el bate de béisbol que te indica Ryder **(5)**. Avanza hasta la guarida de los traficantes y elimina a toda la "gentucilla" que encontrarás en el interior **(6)**. Al hacerlo, regresa al barrio y dará por concluida la misión.


01



02


03


04

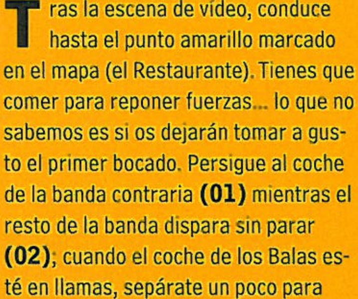

05


06

05. Sweet 03: Drive-Thru

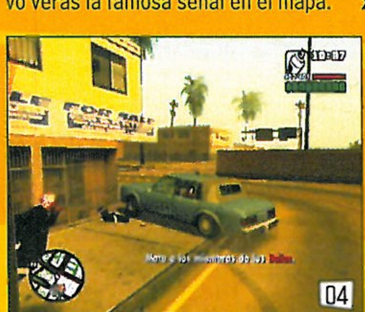

Rec.: 200 $ / RESPETO +

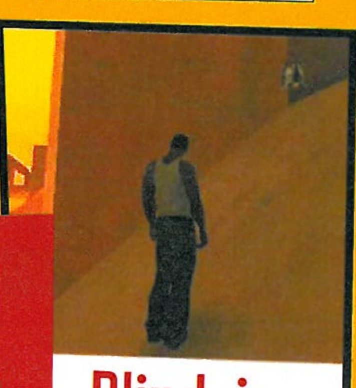

01


02

Tras la escena de vídeo, conduce hasta el punto amarillo marcado en el mapa (el Restaurante). Tienes que comer para reponer fuerzas... lo que no sabemos es si os dejarán tomar a gusto el primer bocado. Persigue al coche de la banda contraria **(01)** mientras el resto de la banda dispara sin parar **(02)**; cuando el coche de los Balas esté en llamas, sepárate un poco para que no te pille la explosión **(03)**. Si algún miembro de la banda enemiga ha escapado de la explosión, aparecerá como un punto rojo en el mapa; deshazte de ellos **(04)** y conduce el coche hasta la casa de Sweet. Una vez dejes al hermano de Carl en su casa, tendrás que llevar a Big Smoke a la suya. Tranquilo porque no tiene pérdida; de nuevo verás la famosa señal en el mapa. »

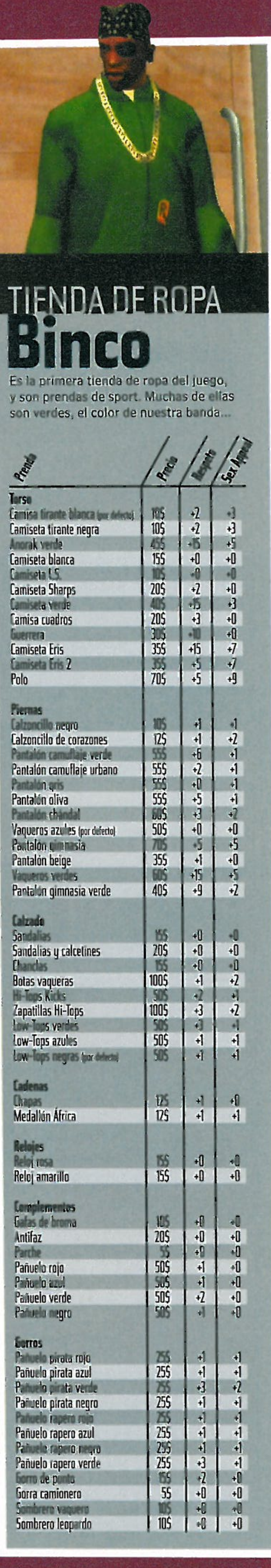

03


04



Blindaje... ¡¡gratis!!

Si quieres conseguir en cualquier momento del juego un chaleco antibalas y una metralleta de forma totalmente gratuita, lo único que tienes que hacer es, según sales de la casa de CJ, avanzar todo recto hacia la derecha, bordeando las casas que sean necesarias. Llegarás al cauce de un río seco (asfaltado). Debajo de los puentes más cercanos encontrarás ambos objetos.



TIENDA DE ROPA

Binco

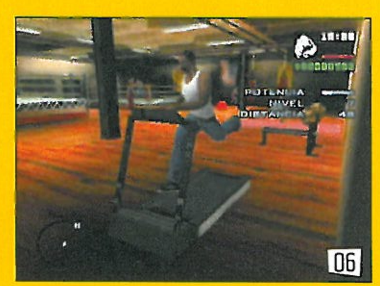
Es la primera tienda de ropa del juego, y son prendas de sport. Muchas de ellas son verdes, el color de nuestra banda...

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Camisa tirante blanca (por defecto)	10$	+2	+3
Camiseta tirante negra	10$	+2	+3
Anorak verde	45$	+15	+5
Camiseta blanca	15$	+0	+0
Camiseta L.S.	10$	+0	+0
Camiseta Sharps	20$	+2	+0
Camiseta verde	40$	+15	+3
Camisa cuadros	20$	+3	+0
Guerrera	30$	+10	+0
Camiseta Eris	35$	+15	+7
Camiseta Eris 2	35$	+5	+7
Polo	70$	+5	+9
Piernas			
Calzoncillo negro	10$	+1	+1
Calzoncillo de corazones	12$	+1	+2
Pantalón camuflaje verde	55$	+6	+1
Pantalón camuflaje urbano	55$	+2	+1
Pantalón gris	55$	+0	+1
Pantalón oliva	55$	+5	+1
Pantalón chándal	60$	+3	+2
Vaqueros azules (por defecto)	50$	+0	+0
Pantalón gimnasia	70$	+5	+5
Pantalón beige	35$	+1	+0
Vaqueros verdes	60$	+15	+5
Pantalón gimnasia verde	40$	+9	+2
Calzado			
Sandalias	15$	+0	+0
Sandalias y calcetines	20$	+0	+0
Chanclas	15$	+0	+0
Botas vaqueras	100$	+1	+2
Hi-Tops Kicks	50$	+2	+1
Zapatillas Hi-Tops	100$	+3	+2
Low-Tops verdes	50$	+3	+1
Low-Tops azules	50$	+1	+1
Low-Tops negras (por defecto)	50$	+1	+1
Cadenas			
Chapas	12$	+1	+0
Medallón África	12$	+1	+1
Relojes			
Reloj rosa	15$	+0	+0
Reloj amarillo	15$	+0	+0
Complementos			
Gafas de broma	10$	+0	+0
Antifaz	20$	+0	+0
Parche	5$	+0	+0
Pañuelo rojo	50$	+1	+0
Pañuelo azul	50$	+1	+0
Pañuelo verde	50$	+2	+0
Pañuelo negro	50$	+1	+0
Gorros			
Pañuelo pirata rojo	25$	+1	+1
Pañuelo pirata azul	25$	+1	+1
Pañuelo pirata verde	25$	+3	+2
Pañuelo pirata negro	25$	+1	+1
Pañuelo rapero rojo	25$	+1	+1
Pañuelo rapero azul	25$	+1	+1
Pañuelo rapero negro	25$	+1	+1
Pañuelo rapero verde	25$	+3	+1
Gorro de punto	15$	+2	+0
Gorra camionero	5$	+0	+0
Sombrero vaquero	10$	+0	+0
Sombrero leopardo	10$	+0	+0



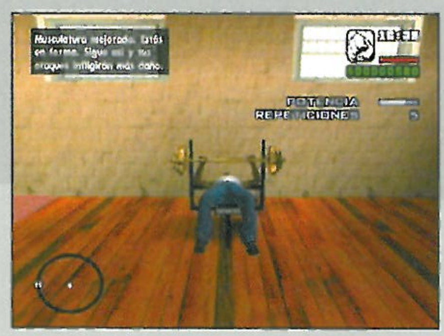
» Al finalizar la misión y bajes del coche, Carl recibirá una llamada de Sweet en la que, a grandes rasgos, le llama "tirillas", endeble, poca cosa... La charla termina con Sweet recomendándote que vayas al gimnasio **(05)**, donde podrás sacar algo de musculatura con un poco de ejercicio... Por supuesto, que no se te pase por alto contestar pulsando L1. De ahora en adelante, el gimnasio aparecerá marcado en el mapa con un icono de una pesa roja. Que vayas o no depende de ti, como en la vida real, pero es muy importante para superar ciertas misiones, así que dedica buena parte de tu tiempo "libre" a practicar en los aparatos **(06)**, que seguro que más adelante nos lo agradecerás.

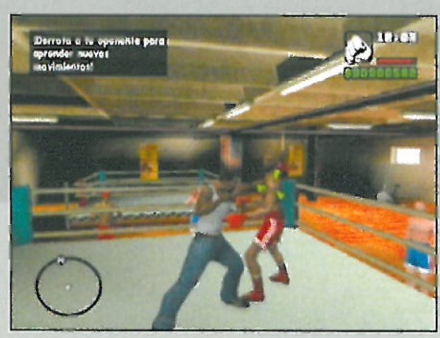

05

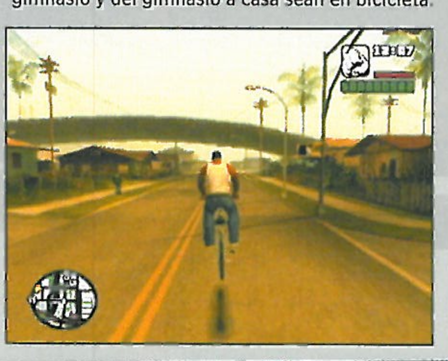

06

Ponte en forma en el gimnasio

En cualquier momento del juego podrás ver el estado de tu personaje si pulsas L1. Aparecerá un recuadro en la esquina inferior izquierda donde verás el nivel que están alcanzando las características básicas de nuestro personaje: musculatura, resistencia... Para subir algunos de estos aspectos tendrás que trabajar a fondo en los aparatos del gimnasio. Eso sí, ten en cuenta que sólo podrás realizar una cantidad determinada de ejercicio al día, de modo que cuando llegues a ese tope no te dejarán seguir practicando. Para mejorar tu forma física lo más rápido posible haz lo siguiente: una vez llegues al límite diario en el gimnasio, regresa a casa de Carl y salva la partida dos o tres veces. De este modo pasarán seis horas en el juego cada vez que salves y podrás volver al gimnasio. Es especialmente importante que mejores al principio del juego dos de las características de Carl: la Musculatura y la Resistencia; para ello puedes utilizar los cuatro aparatos del gimnasio: la cinta, la bicicleta estática, las mancuernas y el banco de pesas. En las dos primeras tendrás que escoger la velocidad de la cinta o la resistencia de la bicicleta y acto seguido machacar el botón ✖. Con cualquiera de estos dos aparatos mejoras la Resistencia (lo notarás a la hora de correr); si presionas izquierda o derecha en la cruceta subes y bajas el nivel de estos aparatos. Con las pesas mejorarás la Fuerza y tendrás que machacar alternativamente los botones ✖ y ●. Así, cuando alcances un cierto nivel de musculatura podrás desafiar al profesor del gimnasio (tendrás que presionar izquierda o derecha en la cruceta para aceptar el desafío); si lo derrotas, el profesor te enseñará nuevos movimientos de boxeo. Después, si no te ha quedado claro cómo ponerlos en práctica, podrás probarlos con el mismo profesor.
Un último consejo: para bajar el nivel de gordura y mejorar otros aspectos de Carl, es recomendable que los trayectos que haga Carl de casa al gimnasio y del gimnasio a casa sean en bicicleta.



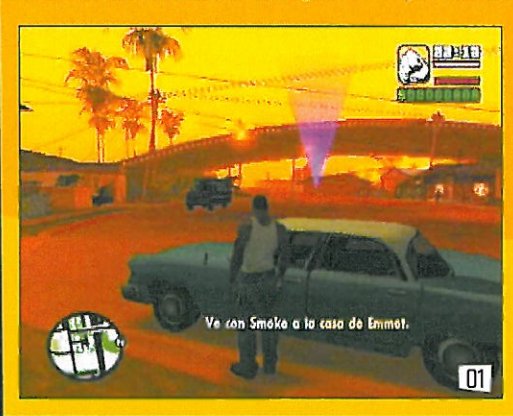




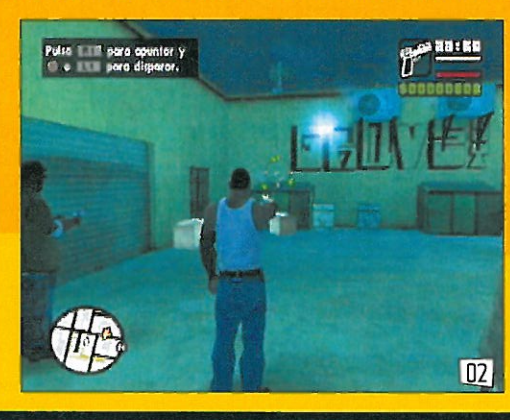
06. Sweet 04: Nines and AK's

Recompensa: RESPETO +

Avanza hasta la señal roja frente a la casa de Sweet. Una vez veas la escena de vídeo, lleva a Big Smoke hasta la casa de Emmet, el proveedor de armas de los Grove Street Family. Una vez en el coche **(01)**, sigue la marca amarilla en el mapa y, como siempre, pisa la señal roja cuando llegues. Aquí aprenderás lo básico a la hora de manejar una arma de fuego: cómo se dispara **(02)**, cambiar de blanco, rodar por el suelo **(03)**, disparar a los depósitos de los coches **(04)**... Sigue las indicaciones que aparezcan en la pantalla y no te resultará complicado. Tras la escena, entra de nuevo en el coche y lleva a Big Smoke a su casa. Recuerda la ubicación de Emmet para conseguir siempre una pistola gratis (aparece en el mapa con el icono de una pistola).



01


02



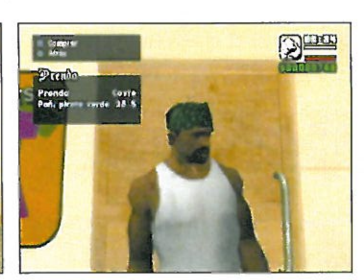
03

De tiendas por San Andreas

Camina hasta el probador para poder escoger entre los distintos tipos de prenda que puedes comprar: torso, piernas, calzado, relojes, complementos y gorros. Todo lo que compres lo encontrarás posteriormente en los roperos de todas las casas que compres, incluida la residencia inicial. Recuerda que para esta primera misión necesitas llevar algo de color verde (puede ser un pañuelo). Posteriormente descubrirás otras tiendas en las que podrás comprar prendas específicas. Compra ahora lo que quieras... pero lleva puesto algo verde.







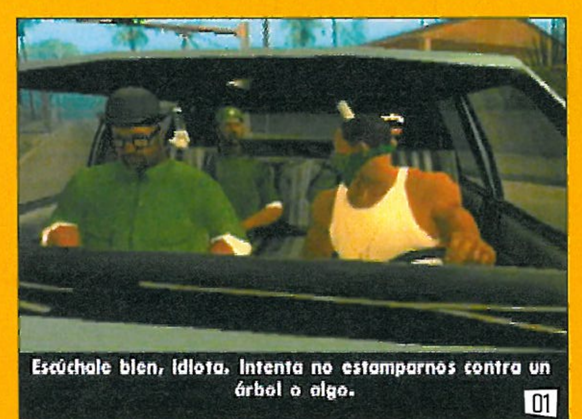
Al bajar del coche en la casa de Big Smoke recibirás una llamada **(05)**. Sweet está enfadado por que no llevas los colores de la banda (el verde); ahora tendrás que ir de compras. La tienda Binco está cerca del gimnasio, y la encontrarás con el punto amarillo en el mapa. Una vez lleves algo verde superarás la misión, y a otra cosa, mariposa.


04

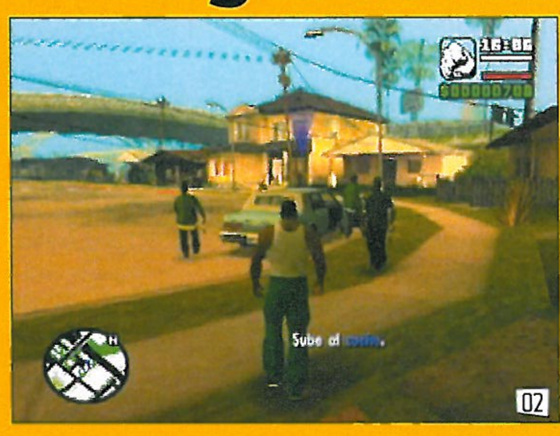

05

07. Sweet 05: Drive-By

Rec.: 500 $ / RESPETO +



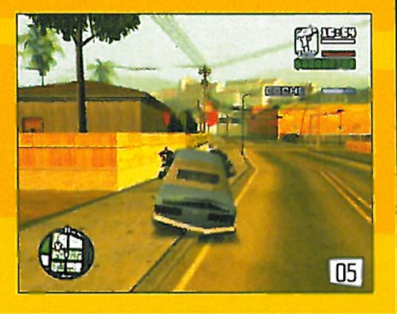
01

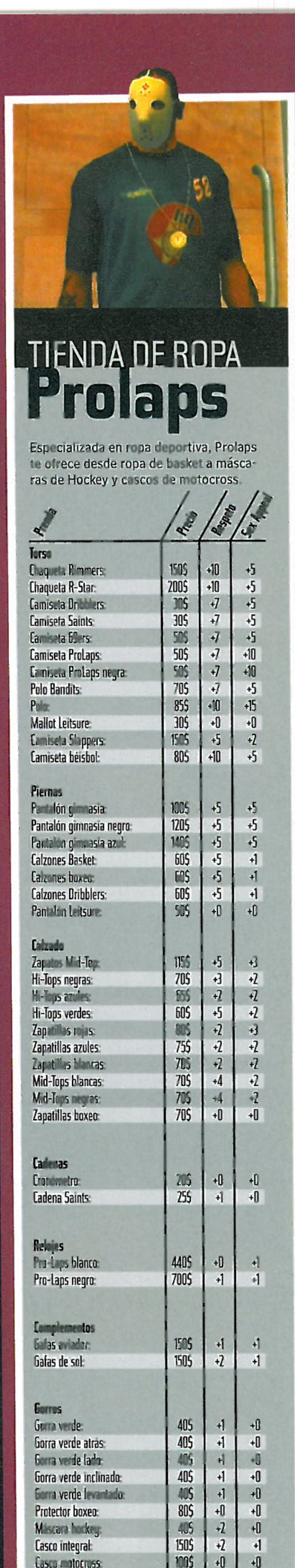

02

Cuando terminen de discutir **(01)**, monta en el coche **(02)** y lleva a tu banda al territorio de los Ballas. Acércate hasta el punto rojo en la calle y observa la escena. Los Drive-by son tiroteos en marcha, mientras vas montado en un coche. El objetivo es cargarte a unos cuantos miembros de la banda rival sin bajarte del coche. Ninguno se espera nuestro ataque **(03)**, así que los encontrarás relajados, charlando alrededor de los coches. Pisa a fondo el acelerador, atropella a los que puedas **(04)** y deja que tus compañeros de vehículo se encarguen con sus armas de los supervivientes **(05)**. Procura no detenerte demasiado tiempo, porque si no te convertirás en un »


03


04


05



TIENDA DE ROPA

Prolaps

Especializada en ropa deportiva, Prolaps te ofrece desde ropa de basket a máscaras de Hockey y cascos de motocross.

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Chaqueta Rimmers:	150$	+10	+5
Chaqueta R-Star:	200$	+10	+5
Camiseta Dribblers:	30$	+7	+5
Camiseta Saints:	30$	+7	+5
Camiseta 69ers:	50$	+7	+5
Camiseta ProLaps:	50$	+7	+10
Camiseta ProLaps negra:	50$	+7	+10
Polo Bandits:	70$	+7	+5
Polo:	85$	+10	+15
Mallot Leitsure:	30$	+0	+0
Camiseta Slappers:	150$	+5	+2
Camiseta béisbol:	80$	+10	+5
Piernas			
Pantalón gimnasia:	100$	+5	+5
Pantalón gimnasia negro:	120$	+5	+5
Pantalón gimnasia azul:	140$	+5	+5
Calzones Basket:	60$	+5	+1
Calzones boxeo:	60$	+5	+1
Calzones Dribblers:	60$	+5	+1
Pantalón Leitsure:	50$	+0	+0
Calzado			
Zapatos Mid-Top:	115$	+5	+3
Hi-Tops negras:	70$	+3	+2
Hi-Tops azules:	65$	+2	+2
Hi-Tops verdes:	60$	+5	+2
Zapatillas rojas:	80$	+2	+3
Zapatillas azules:	75$	+2	+2
Zapatillas blancas:	70$	+2	+2
Mid-Tops blancas:	70$	+4	+2
Mid-Tops negras:	70$	+4	+2
Zapatillas boxeo:	70$	+0	+0
Cadenas			
Cronómetro:	20$	+0	+0
Cadena Saints:	25$	+1	+0
Relojes			
Pro-Laps blanco:	440$	+0	+1
Pro-Laps negro:	700$	+1	+1
Complementos			
Gafas aviador:	150$	+1	+1
Gafas de sol:	150$	+2	+1
Gorros			
Gorra verde:	40$	+1	+0
Gorra verde atrás:	40$	+1	+0
Gorra verde lado:	40$	+1	+0
Gorra verde inclinado:	40$	+1	+0
Gorra verde levantado:	40$	+1	+0
Protector boxeo:	80$	+0	+0
Máscara hockey:	40$	+2	+0
Casco integral:	150$	+2	+1
Casco motocross:	100$	+0	+0
Casco prusiano:	100$	+1	+0

» blanco fácil. Si tienes problemas para localizar a los supervivientes pulsa L2 o R2 para mirar a izquierda o derecha o los dos a la vez para mirar hacia atrás **(06)**. No olvides recoger el dinero y las armas de las víctimas y procura no chocarte mucho, para que no explote el coche con todos dentro... Cuando termines los tiroteos, entrarás en un nivel de búsqueda de dos estrellas, de modo que procura conducir bien para dejar atrás a los policías. Llega hasta la señal amarilla en el mapa y entrarás en un taller Pay & Spray **(07)** donde pintarán y arreglarán el coche. No cometas ninguna acto delictivo con el coche recién pintado y regresa a casa con total tranquilidad sin romper el vehículo.



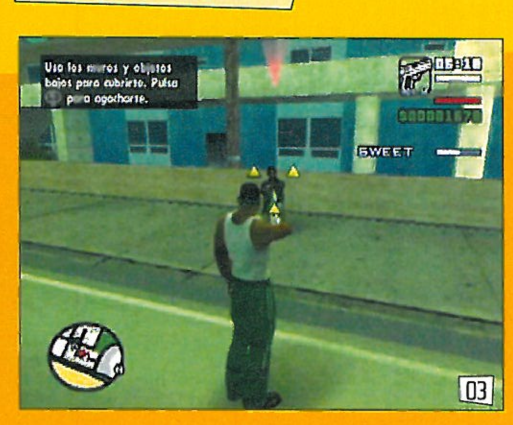


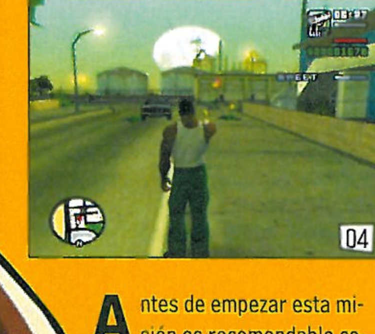
08. Sweet 06: Sweet´s Girl

Recompensa: RESPETO +











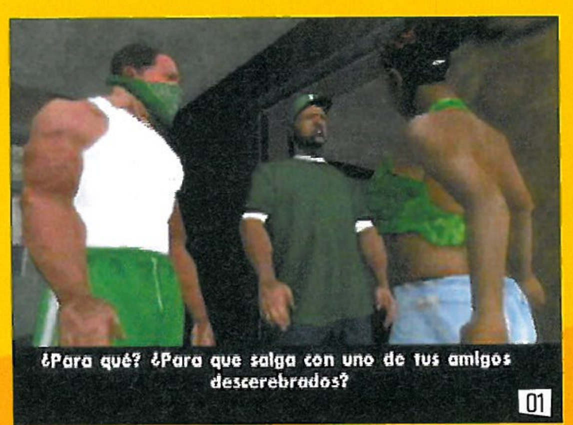


Antes de empezar esta misión es recomendable coger el chaleco antibalas. Parece ser que los miembros de la banda necesitan la ayuda de CJ **(01)**. Hazte con un coche todo lo rápido que puedas **(02)** y avanza hasta la tienda de Emmet para recoger armas (si te hacen falta); si ya la tienes, dirígete directamente a ayudar a Sweet, es el punto rojo en el mapa, antes de que se agote la barra de salud que aparece en pantalla. Cárgate a todos los enemigos que se encuentran en el exterior de la casa **(03,04)**; utiliza el mismo coche en el que has venido para protegerte de las balas. Cuando dejes limpia la zona sonará el teléfono; tras la conversación, coge un coche que debe tener cuatro puertas forzosamente **(05)** y espera en el lugar indicado en el mapa **(06)**. Una vez estén todos contigo, conduce hasta la casa de Sweet. Durante el camino, te perseguirá un coche de otra banda **(07)**. Tranquilo porque mientras conduces Sweet se encargará de disparar **(08)**. Cuando llegues al barrio, dará por terminada la misión.





09. Sweet 07: Cesar Vialpando





Tras la disputa familiar **(01)** localiza a tu hermana. Monta en el coche y conduce hasta el punto amarillo en el mapa **(02)**. Aquí te darán un coche especial, un Low-Rider, para poder entrar en la reunión en la que supuestamente se encuentra Kendl, la hermana de CJ. Una vez tengas el coche podrás modificarlo en el mismo sitio en el que te lo dan si entras en el garaje que hay justo detrás. Puedes pintarlo, ponerle altavoces, cambiar el parachoques, etc, si tienes dinero suficiente puedes hacer de tu coche un verdadero espectáculo móvil. A partir de ahora los talleres de modificación de vehículos aparecerán en el mapa con un icono en forma de llave inglesa.

Cuando ya tengas el Low-Rider **(03)**, avanza hasta el punto amarillo en el mapa para llegar a la reunión.

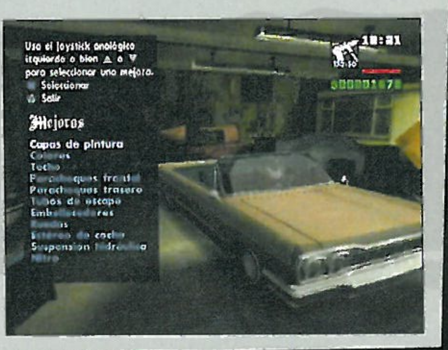


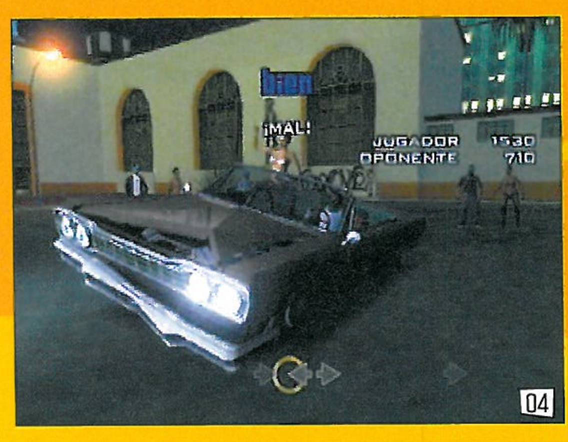
Al llegar al lugar uno de los individuos te propondrá que participes en el concurso. Esto huele a apuesta. Bien, si tienes algo de experiencia en los juegos de baile de consola, como pueda ser *Dancing Stage*, atrévete a apostar el máximo, 1000 dólares.

La prueba **(04)** consiste en pulsar las flechas de dirección en el momento justo. En la parte inferior de la pantalla aparecerá una señal en forma de círculo; cuando las flechas de dirección pasen por esa señal **(05)**, púlsalas con el stick izquierdo. Se trata de mover al coche al ritmo de la música. No es nada complicado la verdad. Cuando acabe la competición conocerás a César Vialpando, el novio de Kendl y descubrirás que no es tan mala persona como pensaba el hermano mayor de CJ, Sweet. Cuando termine la escena, conduce de vuelta a la casa de CJ. Mientras bajas del coche recibirás una llamada de César proponiéndote participar en carreras ilegales. Como a partir de ahora necesitarás un Low-Rider para estas carreras, es recomendable que lo guardes en el garaje de tu casa. Y ten en cuenta que estas carreras aparecerán en el mapa con el icono "CV".

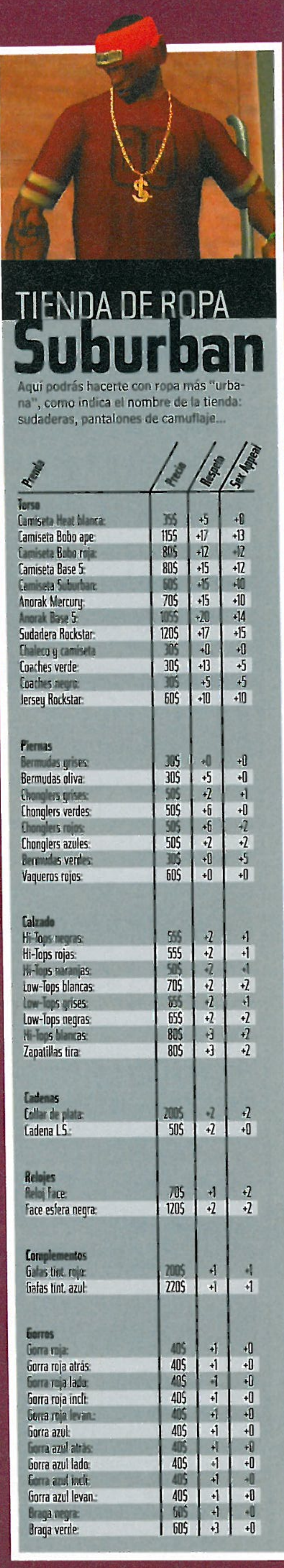
¡A saltar con un Low-Rider!

Los Low-Rider son vehículos con la suspensión modificada para que salten. Si aprietas L3 subirá la suspensión, si aprietas R3 el coche botará y con el stick derecho, el coche se inclinará hacia el lado que pulses. Así, si das varios toques hacia abajo, harás que salte por la zona del maletero.









TIENDA DE ROPA Suburban

Aquí podrás hacerte con ropa más "urbana", como indica el nombre de la tienda: sudaderas, pantalones de camuflaje...

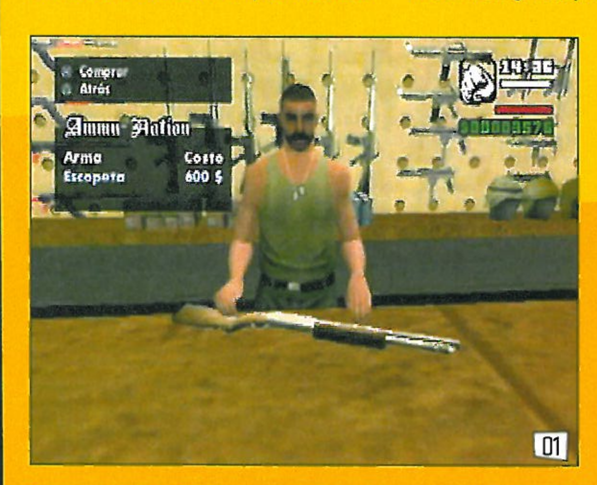
Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Camiseta Heat blanca:	35$	+5	+0
Camiseta Bobo ape:	115$	+17	+13
Camiseta Bobo roja:	80$	+12	+12
Camiseta Base 5:	80$	+15	+12
Camiseta Suburban:	60$	+15	+10
Anorak Mercury:	70$	+15	+10
Anorak Base 5:	105$	+20	+14
Sudadera Rockstar:	120$	+17	+15
Chaleco y camiseta	30$	+0	+0
Coaches verde:	30$	+13	+5
Coaches negro:	30$	+5	+5
Jersey Rockstar:	60$	+10	+10
Piernas			
Bermudas grises:	30$	+0	+0
Bermudas oliva:	30$	+5	+0
Chonglers grises:	50$	+2	+1
Chonglers verdes:	50$	+6	+0
Chonglers rojos:	50$	+6	+2
Chonglers azules:	50$	+2	+2
Bermudas verdes:	30$	+0	+5
Vaqueros rojos:	60$	+0	+0
Calzado			
Hi-Tops negras:	55$	+2	+1
Hi-Tops rojas:	55$	+2	+1
Hi-Tops naranjas:	50$	+2	+1
Low-Tops blancas:	70$	+2	+2
Low-Tops grises:	65$	+2	+1
Low-Tops negras:	65$	+2	+2
Hi-Tops blancas:	80$	+3	+2
Zapatillas tira:	80$	+3	+2
Cadenas			
Collar de plata:	200$	+2	+2
Cadena L.S.:	50$	+2	+0
Relojes			
Reloj Face:	70$	+1	+2
Face esfera negra:	120$	+2	+2
Complementos			
Gafas tint. roja:	200$	+1	+1
Gafas tint. azul:	220$	+1	+1
Gorros			
Gorra roja:	40$	+1	+0
Gorra roja atrás:	40$	+1	+0
Gorra roja lado:	40$	+1	+0
Gorra roja incli:	40$	+1	+0
Gorra roja levan.:	40$	+1	+0
Gorra azul:	40$	+1	+0
Gorra azul atrás:	40$	+1	+0
Gorra azul lado:	40$	+1	+0
Gorra azul incli:	40$	+1	+0
Gorra azul levan.:	40$	+1	+0
Braga negra:	60$	+1	+0
Braga verde:	60$	+3	+0



10. Sweet 08: Doberman

Rec: RESPETO +

Tras la llamada de Sweet, descubrirás que la guerra de bandas es inminente, y que debes pasarte por la tienda de armas Amu-Nation **(01)** para abastecerte con todo lo que necesites. Si te han eliminado hace poco, y no tienes armas decentes, la visita es casi obligada. Cuando estés listo, dirígete a Glen Park, el territorio de los Ballas. Para distinguirlos, te diremos que llevan prendas moradas. Para iniciar la guerra, debes buscar a los miembros de los Ballas **(02)** en el parque y elimínalos. Tendrás que resistir 3 oleadas de enemigos. En la primera, los enemigos



01



02



Compra de casas

Repartidos por el estado de San Andreas, encontrarás unos iconos con forma de casa. Se trata de guaridas que puedes comprar al avanzar en el juego si tienes dinero suficiente. En ellas podrás salvar la partida, cambiar de vestuario y otras acciones que hasta ahora sólo podías realizar en la casa de los Johnson. El precio más barato de una vivienda es de 10.000 $, así que ahorra antes de comprar.

Guerra de bandas

A partir de ahora puedes dedicarte a la conquista de Los Santos, es decir, a hacer que todos los barrios que aparecen marcados en el mapa de distintos colores pasen a ser verdes. La forma de conquistar es siempre igual; lo primero que debes hacer es dirigirte a un territorio rival, buscar a un grupo de miembros de la banda y atacarles. Al deshacerte de tres o cuatro un mensaje en la pantalla te informará de que la guerra ha comenzado. En total tendrás que resistir el embite de tres oleadas de enemigos; cuando los hayas eliminado a todos el barrio será de los Grove Street Families y aparecerá de color verde en el mapa. A partir de este punto tendrás que vigilar tus barrios, ya que en cualquier momento podrán ser atacados por las bandas enemigas.





Consejos para la batalla.

• Si vas a ir a la guerra de bandas procura tener bastantes armas y no ir con una simple pistolita. Nos referimos a que te equipes con escopetas, AK's, subfusiles, ametralladoras... lo que pilles.

• No infravalores al enemigo y procura ir con la vida al máximo y un chaleco antibalas nuevecito.

• Procura estar protegido por un coche, una verja o un callejón para tener protegida la espalda.

• Según vayas abatiendo las oleadas de enemigos, recoge las armas y el dinero que dejan.

• Si tienes suficiente respeto, lleva contigo a todos los miembros de la banda que puedas; por si se te ha olvidado como se hace, centra la vista con R1 y pulsa ⬆ en la cruceta.

• Entre oleadas, si andas mal de vida, recorre la zona, porque es posible que encuentres ítems para recuperar vida y chalecos.

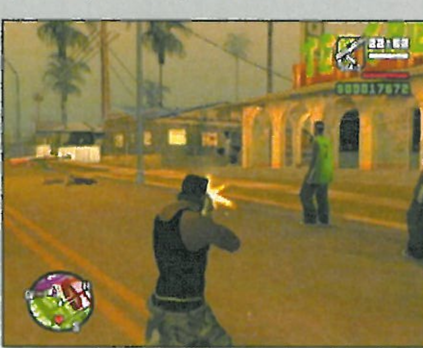
• También puedes darles órdenes a los hombres de la banda que te acompañan; si pulsas ⬆ en la cruceta te seguirán y si das ⬇ se quedarán defendiendo la posición. Para disolver las "tropas" mantén pulsada la cruceta ⬆ ó ⬇.

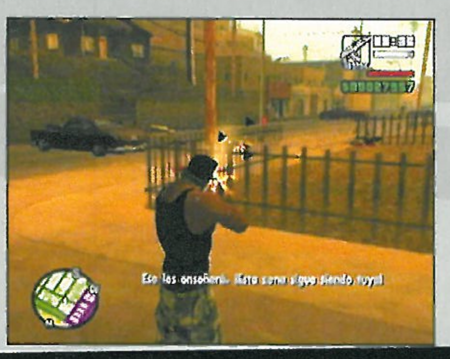
• Cuando ataquen uno de tus territorios acude a la llamada, ya que si no puedes perder ese territorio y algo de respeto.

• En este momento del juego, dedica cierto tiempo a la guerra de bandas para ganar dinero, mejorar tus habilidades y aumentar tu respeto.

• Pero tampoco te agobies, porque dentro de poco los vas a perder todos...









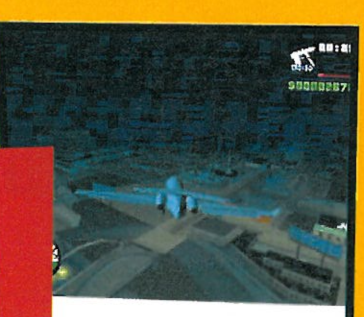


tendrás armas blancas, en las dos siguientes, armas de fuego **(03)**. Durante la pelea procura no salirte del recuadro parpadeante en el mapa, que es el territorio en juego, o no podrás conquistar la zona. Un consejo: entre oleada y oleada, mira bien el mapa para ver por dónde vienen los enemigos **(04)** y no te pillen por sorpresa. Una vez controles la zona, saldrá el soplón de una de las casas cercanas; deshazte de él y dará por finalizada la misión.

Limpiando las calles...

Si te fijas detenidamente mientras recorres las calles de Los Santos, verás que algunos tipos están quietos en la calle, sin moverse. Suelen ser de dos tipos: o bien un hombre blanco con una sudadera gris con capucha o bien un hombre de color con gorrito y camiseta de tirantes. Pues bien, se trata de traficantes, y en cuanto te acerques a ellos te ofrecerán sus "porquerías". Como bien sabrás, CJ y los Grove Street están en contra de este tipo de actividades; la gracia del asunto está en que si sacas un arma de fuego y los liquidas, estos indeseables dejarán dos mil dólares en el suelo, que sin duda te vendrán la mar de bien para tus "quehaceres" diarios.



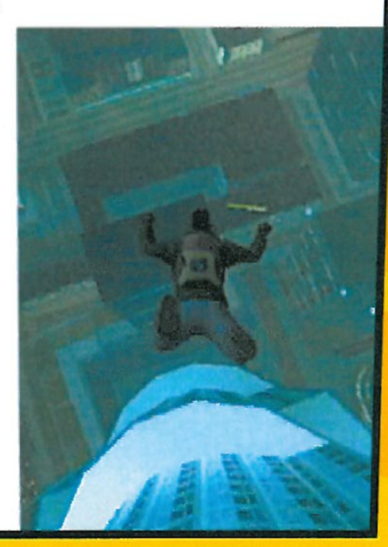


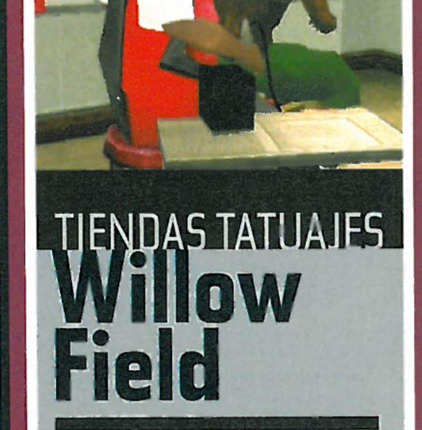
Control de aviones

El control de la aeronaves es muy distinto al de cualquier otro vehículo. La diferencia radica en que nosotros giramos el avión, tanto en tierra como en aire, con los flaps (esas pequeñas aletas que suben y bajan en la zona de las alas y la cola). Estos flaps se controlan con L2 y R2, acelerar y frenar es como conducir un coche. ¡Ah! Y una última cosa. Cuidado con presionar ▲ cuando estés en el aire, porque si no llevas paracaídas...

¿Quieres un paracaídas?

Es uno de los nuevos objetos del juego, y te salvará en más de una ocasión si lo llevas y te derriban cuando pilotas un avión (y sin haberlo deseado ha salido un pareado). Aunque ahora no puedes pilotar aviones "de forma legal" (un poco más adelante te enseñaremos cómo hacerlo de forma ilegal) podrás empezar a experimentar con el paracaídas sin salir de Los Santos. Lo encontrarás en el edificio más alto de la ciudad, en Downtown Los Santos. Está justo a medio camino entre los dos nudos de carreteras de circunvalación que hay en esta zona. Tú siempre mira para el cielo y busca el edificio cilíndrico más alto y lo encontrarás. Sólo tiene una puerta de entrada, y nada más cruzarla, aparecerás en la azotea: allí te espera el paracaídas. Si lo quieres probar ya, que no lo dudamos, coge carrerilla y lánzate al vacío. Cuando llegues a una cierta altura te avisarán de que ha llegado el momento de abrir el paracaídas. Pulsa ● y que tengas un feliz descenso con el stick izquierdo.





TIENDAS TATUAJES

Willow Field

Idlewood

Verecundus agricolae insectat bellus rures. Cathedras fermentet apparatus bellis. Agricolae amputat optimus tremulus

Parte cuerpo	Precio	Respeto	Sex Appeal
Brazo izquierdo			
Tumba:	45$		
Antebrazo izquierdo			
Arma:	50$		
Brazo derecho			
África:	90$		
Antebrazo derecho			
Cruz:	70$		
Espalda			
Grove St.:	150$		
Westside:	200$		
Los Santos:	150$		
Arma:	450$		
Pectoral izquierdo			
Arma:	50$		
Bala:	90$		
Pectoral derecho			
Los Santos versión 1:	80$		
Los Santos versión 2:	45$		
Los Santos versión 3:	50$		
Los Santos versión 4:	100$		
Los Santos versión 5:	65$		
Vientre			
Grove versión 1:	70$		
Grove versión 2:	125$		
Grove versión 3:	100$		
Lumbares			
Angel:	450$		
Daga:	350$		
Quitar tatuaje:	400$		

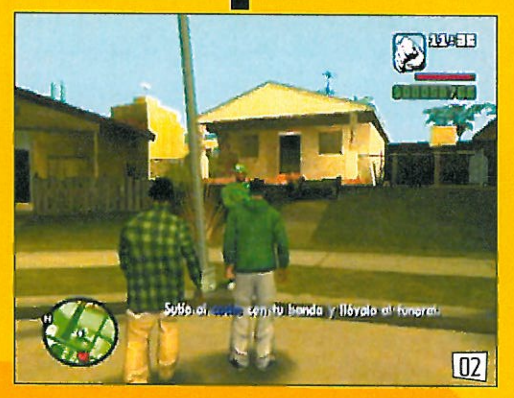


Tendrás una amplia selección de tatuajes para decorar el cuerpo de CJ.

11. Sweet 09: Los Sepulcros

Recompensa: RESPETO +







Encontrarás a Sweet **(01)** de nuevo en el barrio. En esta ocasión, tendrás que liarla en el entierro de un familiar de una banda contraria. Tienes que ir a Los Sepulcros, que es el cementerio; al comenzar la misión te explicarán cómo reclutar a miembros de tu banda para que te sigan **(02)**, pero como nosotros ya lo hemos explicado en la guerra de bandas, lo obviamos. Lleva el coche hasta los sepulcros **(03)** y al llegar al muro del cementerio tendrás que saltar al otro lado (pulsa dos veces ■). Tendrás un tiempo limitado de cuatro minutos para superar esta parte de la misión, de modo que no te entretengas demasiado. Y, antes de salir, procura coger un chaleco antibalas; si no lo tienes pásate por el cauce seco del río para hacerte con él gratis.

Al entrar en el cementerio sigue los pasos de Sweet y observa la escena; elige que te sigan los miembros de tu banda para que sea más fácil. De nuevo con el control del personaje, tendrás que eliminar al jefe de la banda de los Ballas **(04)**, el cual aparecerá marcado como un punto rojo en el mapa. como siempre, antes de poder tocarle ni un pelo, tendrás que encargarte de todos los de la banda que le protegen. Cuando hayas acabado con todos, asegúrate de "cargarte" al líder.

En el cementerio encontrarás un ramo de flores; objeto que te vendrá muy bien si tienes problemas con las novias. Una vez hecho este encarguito, regresa al coche de Sweet **(05)**. Al hacerlo automáticamente subirán dos estrellas de búsqueda de la policía, de modo que avanza hasta el "Pay & Spray" **(06)** más cercano para pasar desapercibido. Una vez despistes a la policía, regresa al barrio para terminar la misión.







12. Sweet 10: Reuniting the Family

Rec: RESPETO +

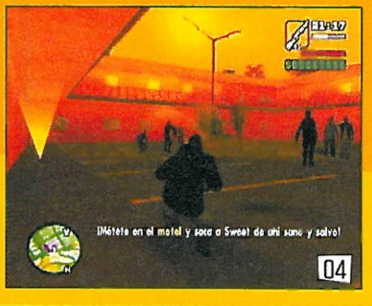
Parece que Sweet ha estado pensando en un plan para que todas las familias se unan, como en los viejos tiempos **(01)**. De nuevo con el control del personaje, sube al coche y conduce **(02)** hasta el Motel marcado en el mapa con el famoso punto amarillo. Al llegar allí **(03)**, lo que parecía una tranquila reunión se convertirá en una emboscada de la policía.

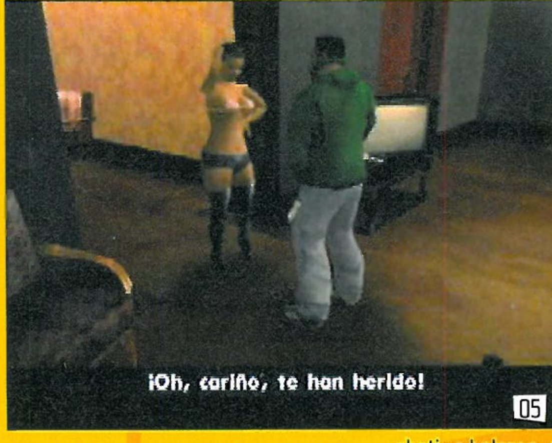
Como buen hermano entrarás a rescatar a Sweet **(04)** mientras que Ryder y Big Smoke se quitan de en medio. Entra en el Motel y prepárate para la lucha. Si andas mal de vida, puedes comprar bebidas en las máquinas de refrescos que hay frente a ti. No lo olvides, ya que puede que lo necesites más tarde. Sube las escaleras y saldrá de la primera puerta un agente especial. Avanza por el pasillo y elimina a los policías que salgan a tu paso. Al entrar en el primer pasillo de habitaciones, una puerta explotará y saldrán tres policías de su interior; elimínalos rápidamente y, si te han causado bastante daño, busca en las habitaciones a una chica y habla con ella para que te recu-













pere la vida gratis **(05)**. Avanza hasta el final y entra en el otro pasillo de habitaciones; con cuidado porque saldrán más policías a tu paso. Esta vez caerán hasta del techo **(06)**.

Utiliza los carritos como parapeto para disparar y avanza despacio pero seguro. Antes de entrar en el segundo pasillo de habitaciones, puedes subir por unas escaleras que te conducen a una puerta cerrada, donde encontrarás una chaleco antibalas.

Puedes aprovechar este tiroteo para mejorar con todas las armas. De vez en cuando, intercambia los subfusiles por las pistolas y aumenta la destreza con todo tu arsenal. Si disparas en modo sigilo (pulsando L3) tendrás más posibilidades de acertar el blanco.

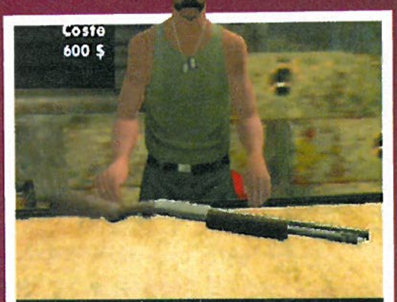
El objetivo es llegar hasta Sweet, el punto azul en el mapa; una vez te reunas con él subiréis automáticamente a la azotea. Allí te espera un helicóptero **(07)** que tendrás que abatir a balazos, aunque primero tendrás que acabar con los policías que desciendan por las cuerdas...

Cuando hayas destruido el helicóptero, sigue a Sweet por la azotea **(08)** y te reunirás con el resto de la banda. Prepárate para una persecución en la que tendrás que enfrentarte a un montón de coches y motos de policía. En esta ocasión Carl no es el que conduce, sino el que dispara; automáticamente obtendrás un AK47, con la que tendrás que eliminar a todos tus perseguidores.

Apunta al capó de los coches para que exploten **(09)** y cuidado con los policías motoristas, ya que saltarán sobre el coche y darán puñetazos a Carl. Tras la alucinante escena de vídeo dará por finalizada la misión.







TIENDAS DE ARMAS

Emmet

En esta "tienda" siempre tendrás una pistola a tu disposición en el patio trasero, pero nada más. Al menos es gratis.

Ammu-Nation

DOWNTOWN LOS SANTOS

Una de las tiendas de la cadena de armerías más famosa de San Andreas. En ella encontrarás una selección de armas básicas, así como chalecos antibalas para protegernos.

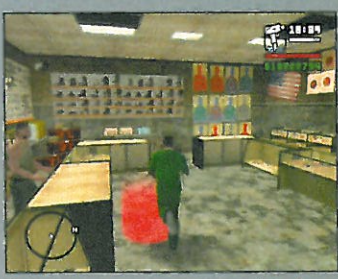
PALOMINO CREEK

Aquí además también podrás disfrutar de un concurso de tiro formado por tres rondas con distintas armas y blancos. Esto te permitirá también mejorar tu habilidad con dichas armas. Los armas y los precios serán las mismas.

BLUEBERRY

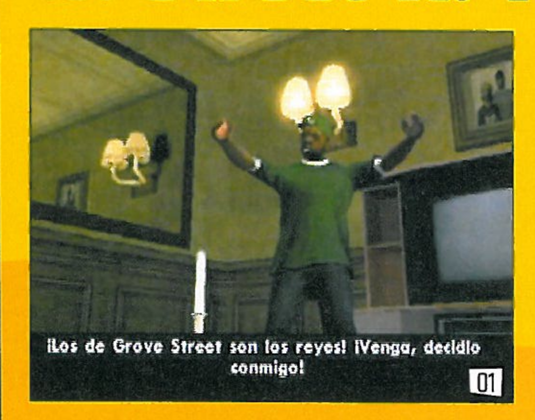
Aquí además también podrás disfrutar de un concurso de tiro formado por tres rondas con distintas armas y blancos. Esto te permitirá también mejorar tu habilidad con dichas armas. En el tejado de esta armería conocerás a Helena, otra de las chicas con las que CJ podrá salir.

Armas	Precio	Respeto	Sex Appeal
Pistolas			
9 mm:	200$		
Micro subfusil			
Tec9: 300$			
Micro subfusil:	500$		
Escopetas			
Escopeta:	600$		
Arrojadizas			
Granadas:	300$		
Blindaje			
Blindaje corporal:	200$		
Subfusiles			
Subfusil:	2000$		



Al entrar en una armería, ponte sobre el círculo rojo para comprar armas.

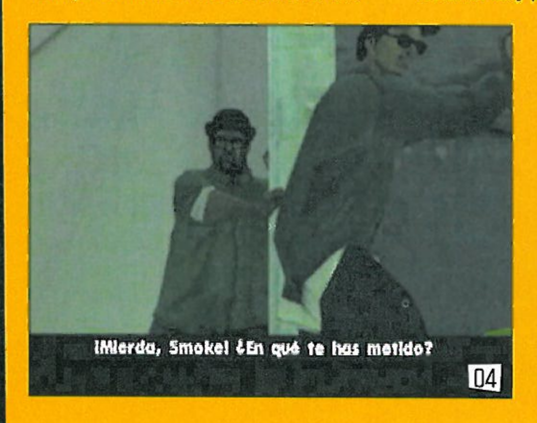
13. Sweet 11: The Green Sabre







De nuevo en el barrio, entra en la casa de Sweet; éste quiere poner fin a la guerra para siempre **(01)**. Después de la reunión recibirás una llamada de César **(02)**, el cual quiere verte para enseñarte una cosa, ni más ni menos que la traición de dos buenos amigos tuyos... Avanza con el coche hasta el punto marcado en el mapa **(03)** y cambia de coche para poder observar la escena. Cuando descubras a los que te han traicionado **(04)**, te darás cuenta de que tu hermano está en peligro y tendrás muy poco tiempo para reunirte con tu hermana. Conduce hasta la señal en el mapa y al llegar dispara como un poseso a los pandilleros que rodean a Sweet. En la práctica es como una guerra de bandas: no dejes ni un sólo enemigo, pero vigilando la barra de vida del hermano de CJ **(05)**. Entra en el círculo de coches, agáchate y elimina uno a uno a los enemigos. Llegarán más refuerzos en coche **(06)**, de modo que estate atento y bajo ningún concepto dejes el círculo de coches. Cuando acabes, observa la escena de vídeo y di adiós a Los Santos por ahora.



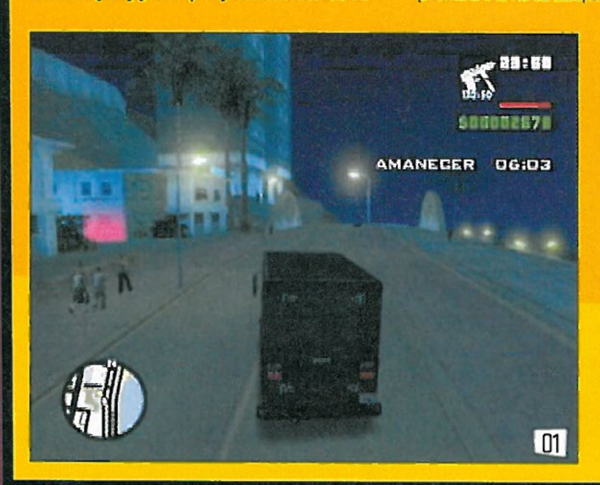


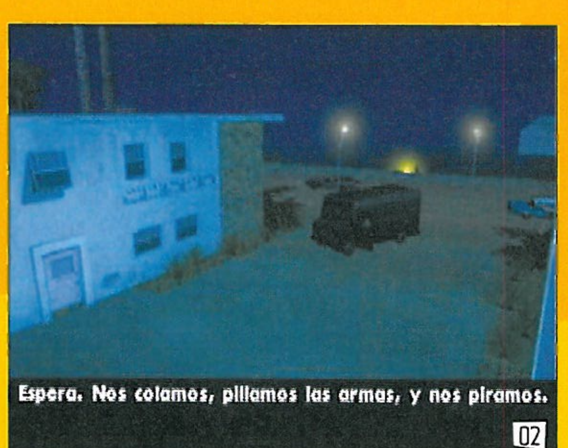


14. Ryder 01: Home Invasion

Recompensa: RESPETO +

Entra en la casa de Ryder y sube en el furgón que hay frente al edificio. Parece ser que te enseñará a robar casas; sólo podrás dedicarte a robar cuando lleves este camión **(01)** y siempre y cuando sea de noche. Sigue la indicación en el mapa para llegar a la casa en cuestión **(02)** y una vez allí descubrirás que eres tú quien debe entrar en la casa. Tendrás un indicador de ruido, procura moverte despacio presionando suavemente el stick analógico izquierdo. Si corres o andas deprisa, despertarás al inquilino; y hacerlo 2 veces supondrá repetir la misión. Otra forma de disminuir el nivel de ruido es presionando L3. Así entrarás en

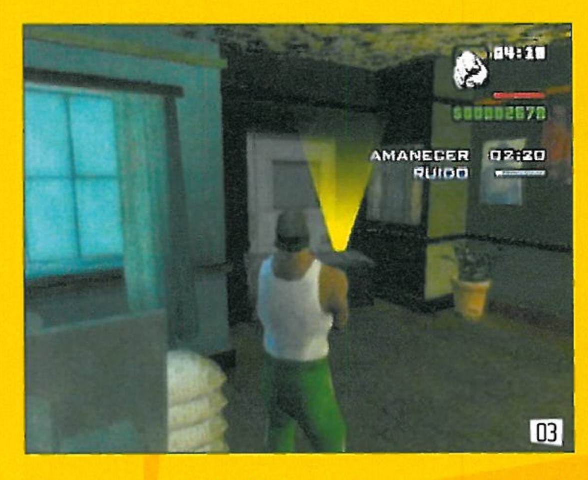






¡Camión de robos

Podrás conseguir el camión para robar el barrio de los Santos muy cerca del gimnasio. Observa la hilera de edificios azules en la acera frente al gimnasio, cruzando la calle. Lo verás aparcado frente a una de las casas.





modo Sigilo; con el botón triángulo cogerás los objetos **(03)** que te interesen, en este caso tres cajas de armas; hay más de tres, pero con ese número bastaría (la más difícil de "encontrar" está en el cuarto del inquilino) **(04)**. Cada vez que cojas una, tendrás que salir y depositarla en el camión. Cuando hayas terminado observa la nueva marca en el mapa: se trata de un garaje donde tendrás que depositar las armas. Y de ahora en adelante, siempre que robes una casa, tendrás que dejar en este lugar la mercancía.

15. Ryder 02: Catalyst

Rec: RESPETO +

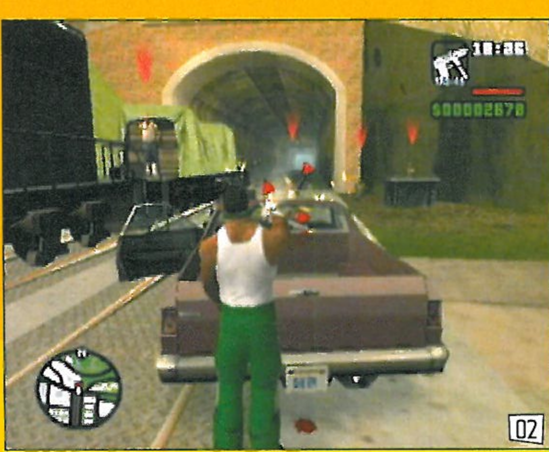
Entra de nuevo en la casa de Ryder. Durante la escena, dos policías corruptos **(01)** te propondrán un trabajo que te puede interesar: asaltar un tren de munición. De nuevo con el control de CJ, conduce el coche hasta la marca amarilla en el mapa. Te recomendamos que antes de ir hasta allí recojas el famoso chaleco antibalas... Al llegar a la zona tendrás que enfrentamiento con Los Vagos **(02)**. Puedes atropellarlos o bajarte del coche y dar cuenta de ellos con las armas de fuego que lleves. Recoge lo que hayan dejado y cuidado, porque vienen más de otra banda en coche. Todo parece indicar que el poli corrupto ha avisado a todas las bandas. Deshazte también de los Ballas y recoge las armas y el dinero que hayan dejado. Cuando los hayas eliminado, acércate a la señal roja para montarte en el tren. Éste se pondrá en marcha y Ryder te perseguirá en un coche **(03)**. Tendrás que lanzar, pulsando L1, una serie de cajas al coche para que Ryder las coja. Cuanto más presiones L1, más lejos llegarán las cajas; controlarás el punto donde caerán las cajas con el stick derecho. Cuando Ryder recoja 10 cajas, bajarás del tren automáticamente y tendrás que llegar a un "Pay & Spray" para dejar a la policía atrás.Como siempre, una vez tengas el coche pintado, regresa al barrio.

¿Una partida al billar?

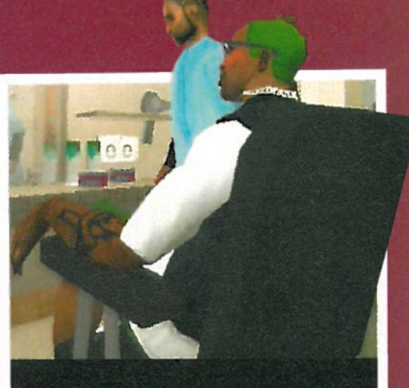
El los bares encontrarás alguna mesas de billar; acercate al tipo que hay cerca de la mesa y rétale pulsando ▲. Haz tu apuesta, y si pierdes, tranquilo: puedes recuperar tu dinero y parte del suyo deshaciendote de él al terminar el juego... con el mismo palo de billar.











BARBERÍAS

En cada ciudad hay varias y te ofrecerán cortes de pelo y arreglos de barba. Dado que la primera a la que acudes es la de Idlewood, solo tenemos en cuenta en el resto de barberías los cortes de pelo o arreglos de barba que no están allí. Puedes probar a hacerte varios durante tu aventura, algunos son muy graciosos.

Idlewood

Cortes pelo	Precio	Respeto	Sex Appeal
César:	50$		
César y bigote:	50$		
César y perilla:	100$		
César y barba:	80$		
Afro:	150$		
Afro y bigote:	200$		
Afro y perilla:	300$		
Afro y barba:	250$		
Militar:	500$		
Rizado:	350$		
Surcado:	500$		
Fardón:	150$		

Marina y Dillimore

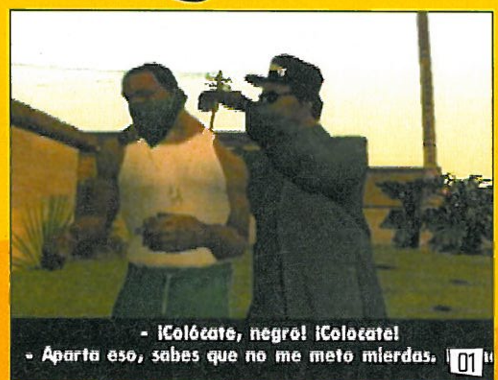
Cortes pelo	Precio	Respeto	Sex Appeal
Rubio:	50$		
Rosa:	200$		
Afro rubio:	300$		
Surcado rubio:	550$		
Afro extremo:	150$		
Cuña:	150$		
Detail Cut:	400$		
Corte Groove:	500$		
Mohicano:	200$		
Mohicano rubio:	250$		
Mohicano rosa:	400$		

Seville

Cortes pelo	Precio	Respeto	Sex Appeal
Pelirrojo:	200$		
Azul:	200$		
Verde:	200$		
Al cero:	10$		
Al cero y bigote:	25$		
Al cero y perilla:	35$		
Al cero y barba:	50$		
Inclinado:	200$		
Mohicano y barba:	250$		
Tupé Elvis:	1000$		

16. Ryder 03: Robbing Uncle Sam

Rec: RESPETO +



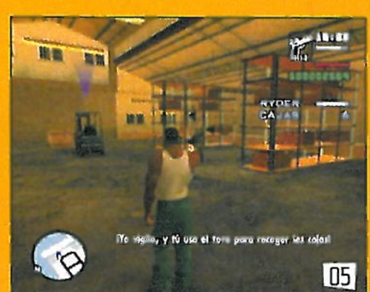
01


02

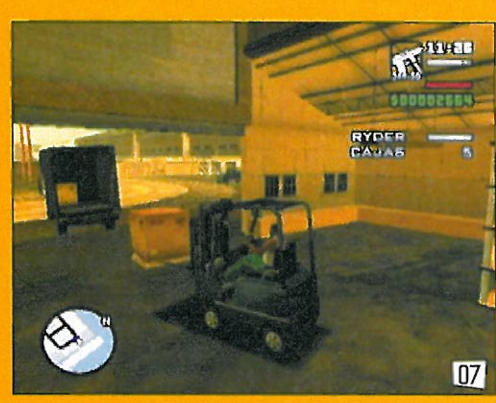

03

Parece ser que el material que habías robado en las anteriores misiones de Ryder no es suficiente. Al terminar la escena de vídeo **(01)**, verás en la plaza una de las famosas furgonetas para robar **(02)**. Súbete en ella y conduce hasta la señal amarilla en el mapa, hasta el cuartel del ejército. Deja el coche en la señal roja **(03)**. Para acceder a las instalaciones deberás disparar a los dos soldados que custodian la puerta **(04)** y acto seguido saltar la verja para disparar al interruptor que hay cerca de la caseta de vigilancia. De este modo se abrirá la puerta y podrá pasar Ryder. Deshazte del soldado que hay cerca del almacén y dispara al siguiente interruptor para abrir el almacén. Ryder colocará la camioneta en la puerta; deshazte del soldado que hay en el interior y monta en el toro **(05)**. Se maneja igual que un coche ,y podrás subir y bajar las palas del toro con el stick derecho (arriba y abajo). Cuando oigas disparos baja de la carretilla y ayuda a Ryder **(06)**. Si le matan se acabará la misión y tendrás que repetirla. Encontrarás cuatro cajas dentro del almacén **(07)** y las otras dos las verás fuera, cerca del camión **(08)**. Una vez tengas las seis cajas, monta en el camión y pisa el acelerador a fondo. Lógicamente te perseguirán los camiones del ejército **(09)**, pero si vas rápido los dejarás atrás; sólo ten cuidado en las curvas, ya que el camión volcará fácilmente. Llega a la señal en el mapa, y descargarás la mercancía.


04


05


06



07



08



09

17. Big Smoke 01: Og Loc

Recompensa: RESPETO +

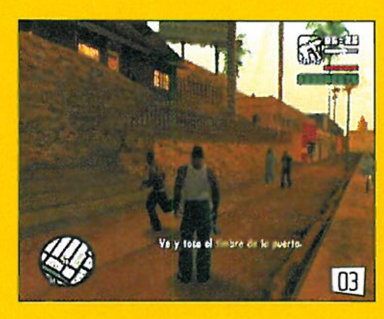
Avanza hasta la casa de Big Smoke y pisa la señal roja en el mapa. Tendrás que acompañar a tu colega Big Smoke **(01)** a recoger a un viejo conocido a la cárcel: OG Loc. Sigue la famosa señal en el mapa **(02)** para llegar a la cárcel fácilmente y observa la escena. Acto seguido, conduce hasta la casa de Freddy para vengarte del tío que engañó a OG Loc durante su estancia en la cárcel. Una vez allí, sube a la casa y toca el timbre **(03)**. Darán comienzo una serie de hechos que te meterán de lleno en una persecución de motos **(04)**. Og Loc, que va de paquete en la moto, tiene una puntería nefasta, y jamás de los jamases abatirá a su enemigo mientras dura la persecución, así

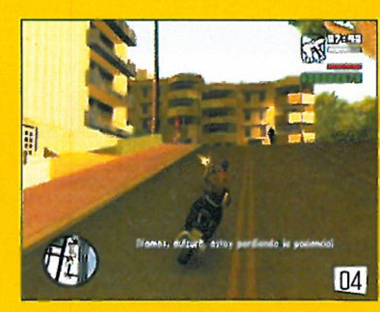


01



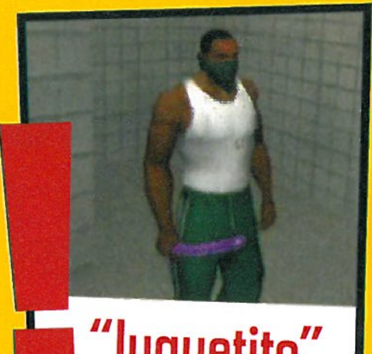
02





que procura no perderle de vista y ve "despacito": tiene un recorrido prefijado y hasta que no lo complete no lo podrás matar. Da igual las veces que dispare OG, no sirve de nada. Al principio tendrás que "callejear" bastante y puede que te saque de quicio el tráfico... tendrás que tener un poco de paciencia. De todos modos, en ocasiones tu enemigo se parará y te esperará.

Si fallas en esta misión, regresa a la casa de Smoke y opta por saltar el viaje en coche (pulsando ➡ en la cruceta), y comenzarás la misión desde la persecución en moto. Una vez el motorista llegue al final de su recorrido, elimina a los miembros de la banda que lo rodean y acaba con él **(05)**. Después, hazte con un vehículo y lleva a OG Loc a su nuevo puesto de trabajo **(06)**...



"Juguetito"

Cuando recojas a OG Loc en la cárcel, antes de llevarle a su destino, entra en la comisaría y visita las duchas. Encontrarás un juguetito bastante gracioso sólo para adultos. Además, podrás recoger armas y chalecos antibalas...

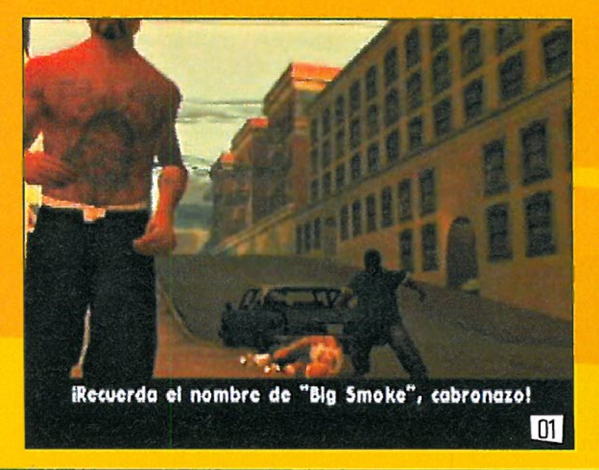




18. Big Smoke 02: Running Dog

Al entrar de nuevo en la casa de Big Smoke verás de nuevo a los policías corruptos. Observa la escena y cuando tengas el control del personaje monta en el coche.
Si te ha detenido la policía y te has quedado sin armas, dirígete primero a Emmet o a la comisaría para hacerte con "algo" que dispare. En esta nueva misión tendrás que llevar a Smoke a "recoger a su prima". Tras la "emotiva" escena del "reencuentro" **(01)**, persigue al hispano por los callejones y pasadizos que hay entre los pequeños chalets. Tendrás que saltar unas cuantas vallas **(02)**, de modo que procura tener a tope la Resistencia para no agotarte pronto. Persigue al punto rojo y si salen miembros de la banda rival, deshazte de ellos con el arma de fuego. Cuando le des alcance, acaba con él para que finalice la misión.

Rec: RESPETO +





TUNING

En los garajes de San Andreas podrás modificar tus coches a tu gusto.

Willow Field

Modificación	Precio	Respeto	Sex Appeal
Capas de pintura			
Capa de pintura 1:	500$		
Capa de pintura 2:	500$		
Capa de pintura 3: 5	00$		
Colores			
Color 1 (chapa):	150$		
Color 2 (interiores):	150$		
Techo			
Techo rígido:	3180$		
Techo plegable:	3290$		
Parachoques frontal			
Parachoques Cromer:	2100$		
Parachoques Slamin:	2080$		
Parachoques trasero			
Parachoques Cromer:	2175$		
Parachoques Slamin:	2095$		
Tubos de escape			
Tubo de escape Cromer:	1650$		
Tubo de escape Slamin:	1590$		
Embellecedores			
Bandas de cromo:	830$		
Ruedas			
Classic:	1620$		
Dollar:	1560$		
Twist:	1200$		
Wires:	1560$		
Trance:	1250$		
Cutter:	1030$		
Rimshine:	980$		
Virtual:	620$		
Access:	1140$		
Estéreo de coche			
Altavoz de graves:	100$		
Suspensión hidráulica			
Suspensión hidráulica:	1500$		
Nitro			
Nitro x2:	200$		
Nitro x5:	500$		
Nitro x10:	1000$		

Transfenders

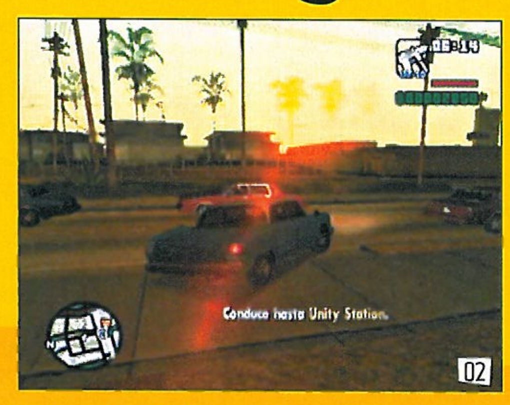
Modificación	Precio	Respeto	Sex Appeal
Colores			
Color 1 (chapa):	150$		
Color 2 (techo e interior):	150$		
Nitro			
Nitro x2:	200$		
Nitro x5:	500$		
Nitro x10:	1000$		
Ruedas			
Import:	820$		
Atomic:	770$		
Ahab:	1000$		
Virtual:	620$		
Access:	1140$		
Rueda todoterreno:	1000$		
Mega:	1030$		
Grove:	1230$		
Twist:	1200$		
Wires:	1560$		
Estéreo de coches			
Altavoz de graves:	100$		
Suspensión hidráulica			
Suspensión hidráulica:	1500$		



19. B. Smoke 03: Wrong Side of The Tracks

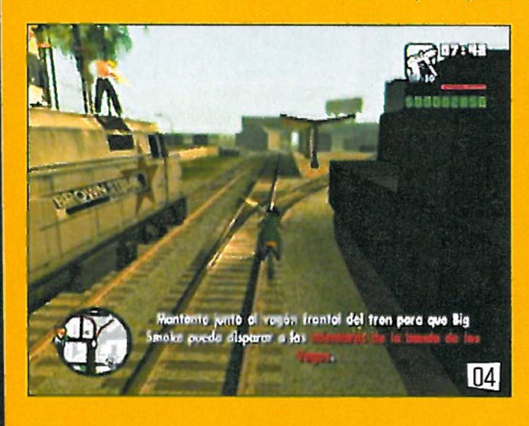
Rec: RESPETO +

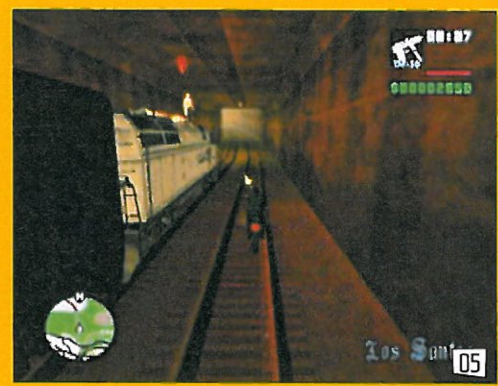






Tras la escena **(01)**, Big Smoke te dirá que tiene un gran negocio entre manos, llévale con el coche **(02)** al lugar que te indican y observa la escena. Tendrás que interferir en un pequeño "chanchullo" entre bandas. Al finalizar la escena verás que los miembros de la banda se han subido al tren. Monta con Big Smoke en la moto **(03)** y persigue al tren; tendrás que procurar no separarte demasiado del él **(04)** para que Smoke dispare mientras conduces. Ten cuidado con los obstáculos que encontrarás durante la persecución para no caerte de la moto y perder de vista el tren. Mientras te mantengas a la altura del tren, Smoke disparará sin cesar a los enemigos hasta que tarde o temprano caigan **(05)**. Cuando te hayas deshecho de todos ellos, lleva de vuelta a su casa a Big Smoke **(06)**. Si lo haces suficientemente rápido, no llegarás a salir del túnel. Si tardas demasiado, llegarás a visitar el campo...







20. Big Smoke 04: Just Bussiness

Rec: RESPETO +

De nuevo nos toca conducir; lleva a Big Smoke al centro de la ciudad y escucha la conversación de Smoke en el trayecto. Prepárate para tener un poco de acción de la buena; en esta ocasión te las verás con los rusos.
Entrará automáticamente en el edificio; cuando tengas el control de Carl dispara sin parar a los enemigos **(01)** hasta deshacerte de todos. Encontrarás algunos dispersados por la planta baja y a algunos más en el piso superior. Podrás cambiar de blanco con R2 y L2; antes de seguir avanzando recoge todo el dinero y las armas que han dejado tus enemigos al ser abatidos. Cuando hayas terminando, sigue a Smoke hasta la puerta y elimina a los rusos que te esperan fuera del edificio **(02)**. Tras la escena de vídeo irás de "paquete" en la moto, es decir, ahora te toca disparar a ti. Podrás controlar el punto de mira con el stick izquierdo y disparar con L1. A la hora de deshacerte de los coches fija el blanco en el radiador del coche; si es una moto **(03)** tendrás que disparar tanto al piloto como al copiloto para que caigan y dejen de perseguirte. Procura que tu moto no sufra demasiados daño o acabará explotando y tendrás que repetirlo todo desde el principio... ¡sería una verdadera lástima!



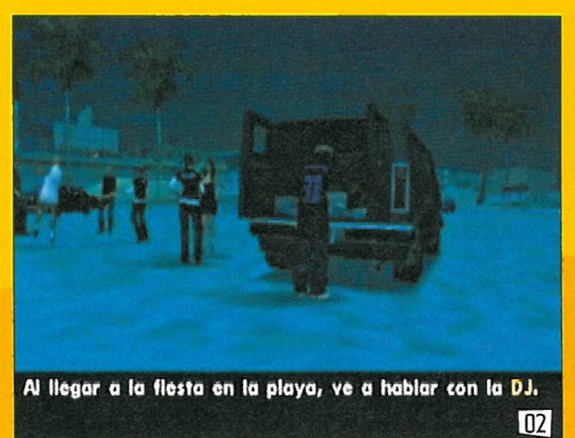




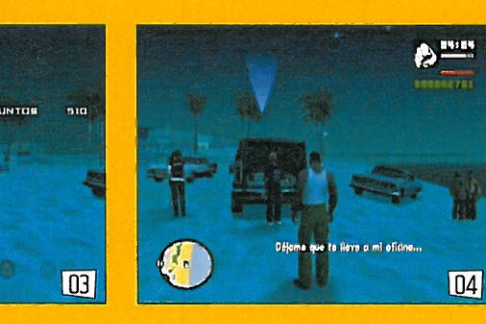
21. OG Loc 01: Life's Beach

Rec: RESPETO +


OG Loc vuelve al cotarro / van matarlo de un tiro en el tarro / ¡OG! 01


Al llegar a la fiesta en la playa, ve a hablar con la DJ. 02

Nuestro nuevo amigo OG Loc **(01)** necesita un equipo de música para dar una fiesta y parece ser que el mejor equipo de la ciudad se encuentra en la playa. Sigue la marca amarilla de nuevo en el mapa hasta llegar al lugar de la fiesta **(02)** y avanza hasta la Disc Jokey. Habla con ella y responde afirmativamente a todas las preguntas pulsando la cruceta del mando a la derecha hasta que te proponga bailar; responde de nuevo afirmativamente y comenzará el juego de baile **(03)**. Pulsa los botones que aparezcan en la parte inferior de la pantalla justo cuando pasen por el marcador en forma de círculo para llevar el ritmo. Si lo haces correctamente, al acabar el baile la chica, te hará una proposición. Responde de nuevo afirmativamente de la misma forma y podrás subir al vehículo que tiene el equipo de música en cuestión **(04)**. Una vez dentro arranca y tarde o temprano la DJ acabará saltando en marcha... Si eres bastante rápido saliendo de la playa no te perseguirá nadie, de lo contrario te seguirán un par de coches incansablemente. Cuando te libres de ellos, lleva el furgón al punto amarillo **(05)**.



03



04 05

¿Te apetece volar completamente gratis?

Si estás cansado de ir siempre en coche, y no has visitado la escuela de pilotos en Las Venturas, puedes empezar a volar haciendo "trampas". Para ello dirígete a la casa de César y oriéntate con el mapa para viajar hacia el sur. Pronto llegarás a un muro, que es el del aeropuerto. Para superar este muro, pega un coche a la pared, súbete a él y salta para agarrarte al borde de la pared y poder subir. Una vez dentro, encontrarás una avioneta y un jet privado. Ahora podrás sobrevolar Los Santos, pero ni se te ocurra salir de la zona o vendrán los F14...







RESTAURANTES

CJ tiene que comer, pero hay que vigilar la comida que le das, ya que la "comida basura" le hará engordar. Come ensaladas.

Burger Shot

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
Menú infantil:	2$		
Torre de hamburguesa:	5$		
Superhamburguesa:	10$		
Menú de ensalada:	5$		

Well Stacked

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
Reventadora:	2$		
Doble D-Lujo:	5$		
Grandiosa:	10$		
Menú de ensalada:	10$		

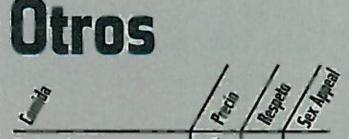
Cluckin' Bell

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
Mini menu Clukin:	2$		
Menu Clukin:	5$		
Supermenú Clukin:	10$		
Menú de ensalada:	10$		

24 / 7

Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
aperitivos:	1$		
Refrescos:	1$		

Otros



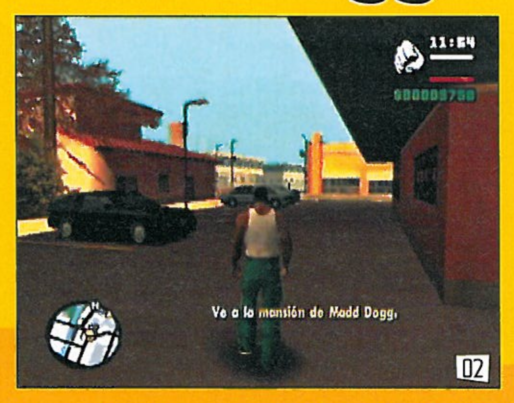
Comida	Precio	Respeto	Sex Appeal
Perritos calientes:	1$		

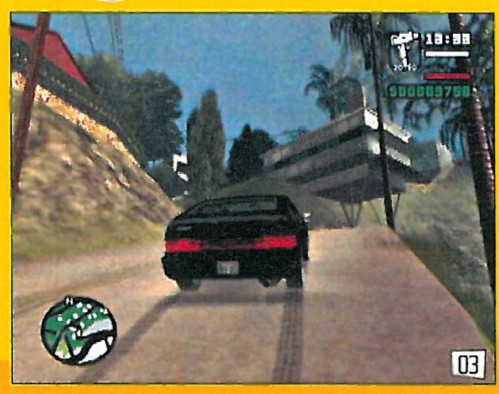

Por todo San Andreas también encontrarás puestos de perritos calientes

22. OG Loc 02: Madd Dogg's Rhymes

Rec: RESPETO +





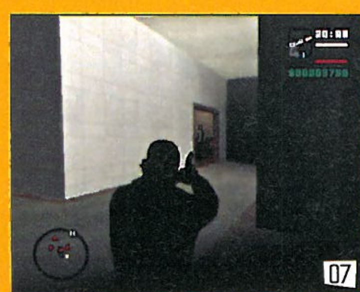


Tras la hilarante escena de vídeo **(01)** tendrás que dirigirte a la mansión de Madd Dogg. Simplemente observa la señal amarilla en el mapa para llegar **(02)**. Tienes un largo trecho y saldrás de la ciudad **(03)**. Al llegar al lugar **(04)** descubrirás que el famoso libro de rimas se encuentra en el estudio y que hay personal de seguridad por la casa. Recuerda que puedes utilizar el modo Sigilo con L3. Utiliza las zonas oscuras de la casa para que no te vean los guardias. Anda con sigilo para acercarte a los guardias por la espalda, enfócalos con R1 y presiona ● cuando estés cerca de ellos para asestarles un golpe mortal **(05)**. Si te descubren antes de llegar a eliminarlo, presiona repetidamente ● para que no den la voz de alarma. Cuando llegues al bar, utiliza sigilo para pasar por debajo de la barra. Haz lo mismo cuando llegues a la parte de los sofás para pasar por detrás de ellos sin ser descubierto **(06)**. Cuando salgas de nuevo al pasillo verás una sala con dos puertas totalmente a oscuras. Entra por ella para poder sorprender por la espalda al guardia que vigila el estudio de grabación. Una vez dentro, roba el libro de rimas y retrocede hasta la habitación oscura. Escóndete en las sombras y espera a que pase uno de los guardias por esa habitación. Sorpréndele por la espalda y podrás utilizar su pistola con silenciador (intercambia este arma con la que ya tienes L1). Con este nuevo arma, retrocede por donde has venido utilizando las sombras **(07)** y elimina a los soldados con la puntería manual. Dispara a la cabeza a todos los guardias y sal de la mansión. Una vez fuera, monta en bicicleta hasta llegar al punto de reunión con OG Loc. Puedes ir pedaleando y saltando para mejorar tu habilidad con la bicicleta. Al acabar la misión recibirás una llamada, contesta para obtener misiones con Tenpenny.









23. Og Loc 03: Management Issues

Rec: RESPETO +

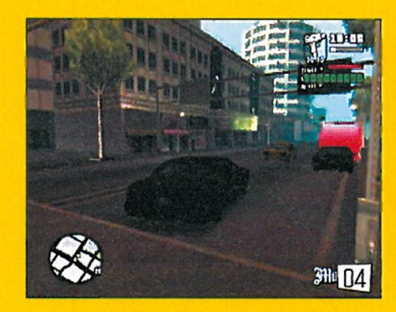
En esta nueva misión tendrás que dar un pequeño susto al productor de Madd Dogg, que le está haciendo la vida imposible a OG Loc **(01)**. Tienes que conseguir hacerte con el coche de uno de los guardaespaldas del productor **(02)**; lo encontrarás en el mapa como un punto rojo. Choca con él para que el conductor salga del coche. Aprovecha que ha salido del vehículo para robarlo; acto seguido llévalo al "Pay & Spray" más cercano **(03)** para arreglar los daños y que parezca nuevo. Una vez listo, dirígete al nuevo punto de encuentro a la salida de la entrega de premios. Tendrás que aparcar en el mismo sentido en el que se encuentran los demás conductores **(04)**. Procura no dañar el coche o tendrás que volver a arreglarlo. Ahora tendrás que avan-



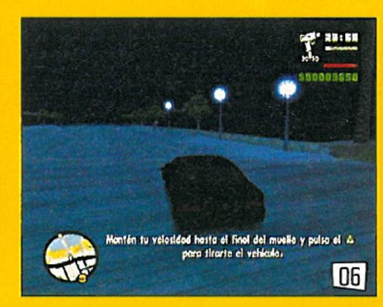




zar entre medias de los dos coches, sin pegarte mucho al de adelante o al de atrás. Tras el vídeo **(05)** verás que el productor sube en tu coche. Dirígete al punto amarillo: se trata de una pasarela que se adentra en el mar **(06)**. Cuando llegues allí pisa a fondo el acelerador y antes de llegar al borde, pulsa ▲ saltar del coche.

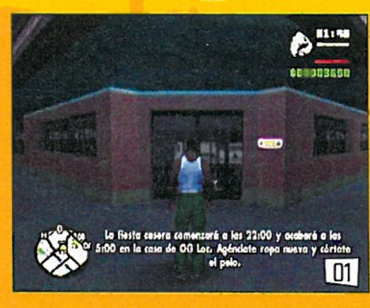


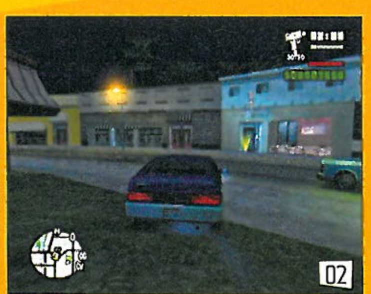




24. Og Loc 04: House Party

Recompensa: RESPETO +

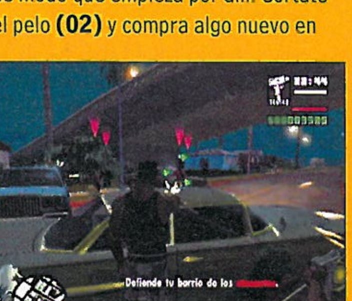








Tras la escena de vídeo tienes de tiempo desde la 10 de la noche hasta las 5 de la mañana para hacer todo lo que te ha pedido OG **(01)**. Tienes una barbería al lado del trabajo de OG, de modo que empieza por allí. Córtate el pelo **(02)** y compra algo nuevo en Binco **(03)**. Antes de dar un paso más asegúrate de llevar las mejores armas, el chaleco antibalas y estar a tope de vida, ya que se avecina un gran tiroteo. Cuando estés listo acércate al barrio de CJ y entra en la fiesta **(04)**. Tras la escena de vídeo, los Grove Street Family formarán una barricada con los coches. Colócate detrás de ellos **(05)** para disparar a todos los miembros de los Ballas que se acerquen. Cuando hayan caído vendrá la segunda remesa, que están encima del puente **(06)**, la tercera y última vendrán por los callejones entre las casas **(07)**. Símplemente apunta al enemigo y dispara una y otra vez hasta que elimines a todos los que han osado pisar tu territorio. Fíjate en el mapa, porque algunos enemigos pueden quedarse quietos **(08)** esperándote en alguno de los callejones...







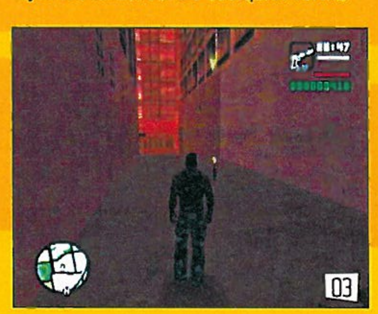


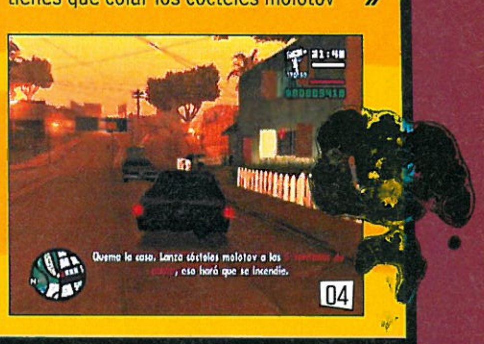
25. Tenpenny 01: Burning Desire

Avanza hasta la nueva señal que aparece en el mapa, una "C", para empezar las misiones del teniente. Al llegar a la cafetería **(01)** los "polis" corruptos te darán la bienvenida. En esta ocasión te encargarán que te deshagas de un pandillero **(02)**. En primer lugar, tendrás que recoger los cócteles Molotov **(03)** que aparecerán marcados en el mapa con una señal verde. Al hacerlo aparecerá otra señal en el mapa indicando la casa que tendrás que incendiar con los cócteles **(04)**. La casa tiene cinco ventanas y tendrás que colar un cóctel por cada una de las ventanas. Cuanto más aprietes el botón ● (con los cócteles seleccionados) más lejos los lanzarás. De cualquier forma ten cuidado, porque al acercarte a la casa saldrán bastantes enemigos a darte la bienvenida **(05)**. Puedes atropellarlos con el coche o bajar de éste y dispararles. Las ventanas en las que tienes que colar los cócteles molotov »









» aparecerán marcadas con una flecha roja **(06)**. Si lanzas el cóctel lo suficientemente fuerte, romperás el cristal de la ventana. De lo contrario, utiliza un arma para romperla y después lanza la botella. Al romper dos o tres ventanas aparecerá un coche con más enemigos a los que liquidar. Deshazte primero de ellos y después sigue con las ventanas. Al prender la casa una escena nos mostrará a una chica en el piso de arriba; tendrás que salvarla. Entra en la casa por la puerta delantera. En el piso inferior busca la cocina **(07)** para recoger el extintor. Si tienes algún arma u objeto raro presiona L1 para cambiarlo por el extintor. Busca unas escaleras de subida cerca del salón donde está el televisor. Sube al segundo piso y busca a la chica en una habitación con la entrada de la puerta incendiada. Utiliza el extintor para apagar el fuego y reunirte con la chica. Apunta con el extintor al suelo para apagar las llamas **(08)**. Cuando lo hagas la casa empezará a temblar. Date prisa y busca un camino alternativo (no tiene pérdida) y ve apagando los fuegos para abrirte paso hacia las escaleras por las que has subido. No es muy difícil. Una vez en la planta de abajo, sigue apagando los fuegos necesarios para poder salir de la casa. Tendrás que dar un pequeño rodeo, pero no será muy complicado.


05

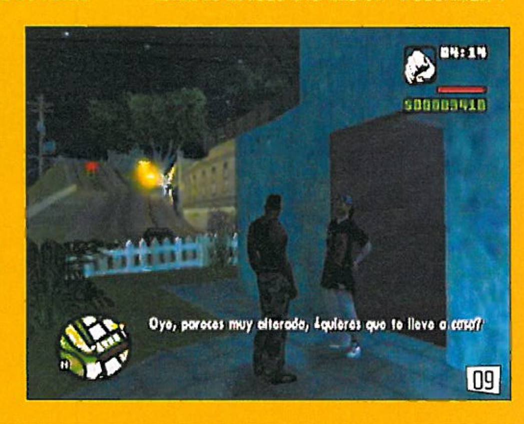

06

Al salir de la casa la chica te dará un "piquito" que no olvidarás en tu vida. Carl rematará la faena llevando a la chica a su casa **(09)**.
Al llegar a su casa dará comienzo una relación amorosa que tendrás que cuidar para que perdure... Ella se llama Denise y aparecerá en el mapa con el icono de un corazón. Al dejarla, recibirás una llamada de Sweet. Parece que hay problemas con un antiguo miembro de tu banda que se ha pasado al enemigo. Aparecerá de nuevo la señal "S", y tendrás acceso a la misión "Doberman".



07


08



09

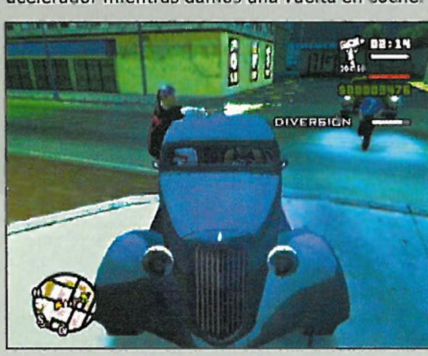
Las novias de Carl

A partir de ahora tendrás que cultivar la relación con Denise para que no te dé la "plasta" por teléfono. Dedica un poco de tiempo a ir a su casa y salir con ella por ahí. En ocasiones querrá dar una vuelta en coche para pegar unos tiros o simplemente ir a tomar unas copas al bar del barrio, a cenar o a la discoteca. Tranquilo, que los mensajes de la parte inferior de la pantalla te indicarán si está o no a gusto en cada momento.
En ocasiones bastará con llevarla a algún lugar determinado, como el bar del barrio, mientras que en otros, tendremos que llenar su barra de diversión, por ejemplo, dejando que dispare a los miembros de otras bandas o pisando a fondo el acelerador mientras damos una vuelta en coche.

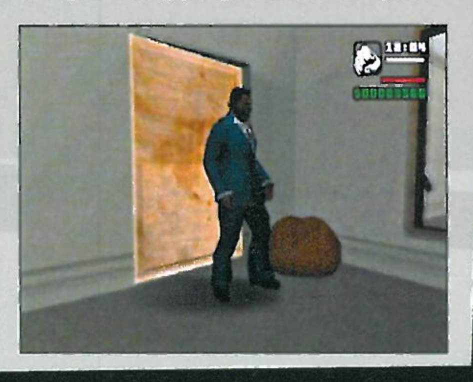




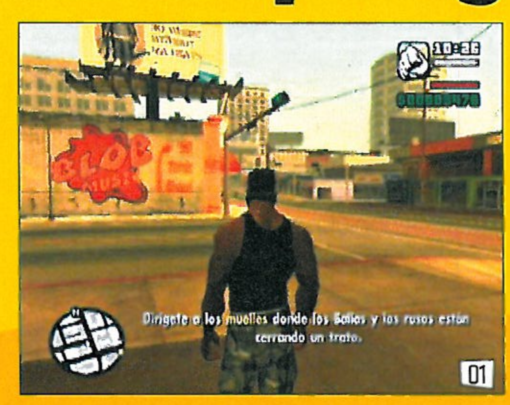
Si quieres que la relación progrese rápidamente, salva tres veces seguidas la partida para que pase el tiempo rápidamente. Procura ir a buscarla siempre por las tardes, ya que por las mañanas no estará disponible. Cuando la tengas en el bote te dará la oportunidad de pasar a su casa a "tomar café" acepta su invitación y esa noche "triunfarás". Según avances en la relación tu novia te prestará el coche o te hará regalos, como el traje de chulo, que aparecerán en tu ropero...



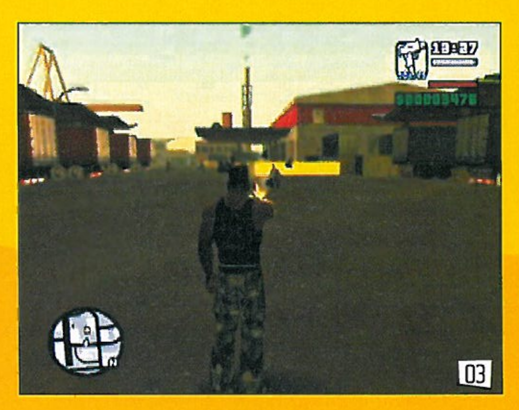




26. Tenpenny 02: Gray Imports



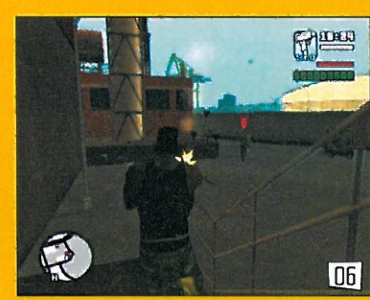


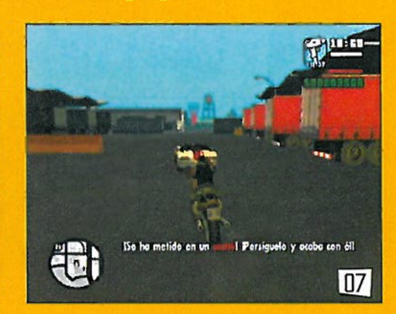


Al terminar la escena de vídeo, dirígete a los muelles donde los Ballas están cerrando un trato con los rusos **(01)**. Tienes un largo camino hasta llegar al lugar indicado; sigue la señal amarilla en el mapa **(02)**. Al llegar a la puerta del almacén verás que los rusos y los Ballas están trapicheando. Puedes intentar entrar con sigilo o bien "a saco"; si tienes problemas y no tienes chaleco antibalas, mira en lo alto de los containers que hay cerca del edificio. Cuando hayas limpiado la zona **(03)**, dispara al interruptor que hay entre las puertas para abrir la verja y poder entrar al almacén (04). Una vez dentro aprenderás a utilizar el desplazamiento lateral apretando R1 **(05)** y te recordarán cómo se rodaba por el suelo. Tendrás que eliminar a todos los rusos que encontrarás en el edificio. En la zona de las escaleras de subida encontrarás un AK47, recógela y sube por las escaleras. Llegarás a la zona de las oficinas. Nada más entrar el jefe de los rusos se dará a la fuga **(06)** y tendrás que seguirle. No podrás matarle hasta que se monte en el coche, momento en el que se iniciará una persecución por las calles. Sube en la moto que verás en la zona y dispara al coche con R1 hasta reventarlo **(07)**.









27. Cesar: High Stakes, Low-Rider

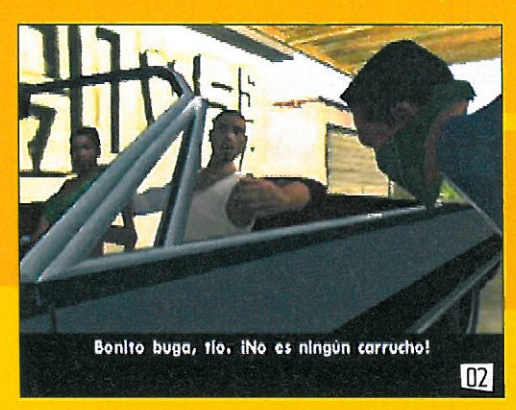
Recompensa: 1000$

Si hiciste lo que te dijimos, tendrás en tu garaje el coche Low-Rider? Pues ha llegado el momento de sacarlo de paseo. Avanza hasta la casa de César, la señal CV en el mapa **(01)**.

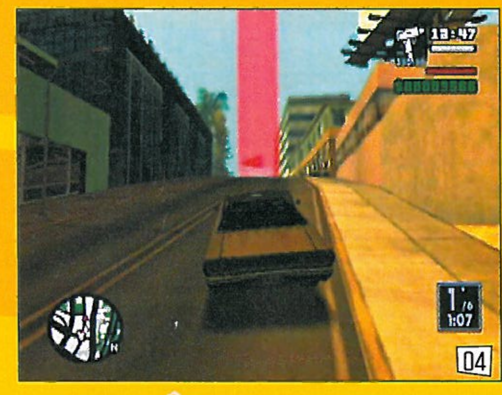
En esta misión, César te guiará al lugar donde comenzará una carrera **(02)**. Síguelo en el coche hasta el punto de comienzo la línea de salida. Se trata de una carrera de checkpoints o puntos de control; tendrás que pasar por una serie de puntos señalados con un haz de luz rojo **(03)** y llegar al último de estos puntos antes que tus rivales. Si no lo consigues a la primera, intenta recordar las posiciones de estos puntos y el lugar al que debes girar al pasar por ellos **(04)** ya que no variarán. Mejoras en el coche como el Nitro te ayudarán a sacar bastante ventaja en las rectas que hay a lo largo de toda la carrera.

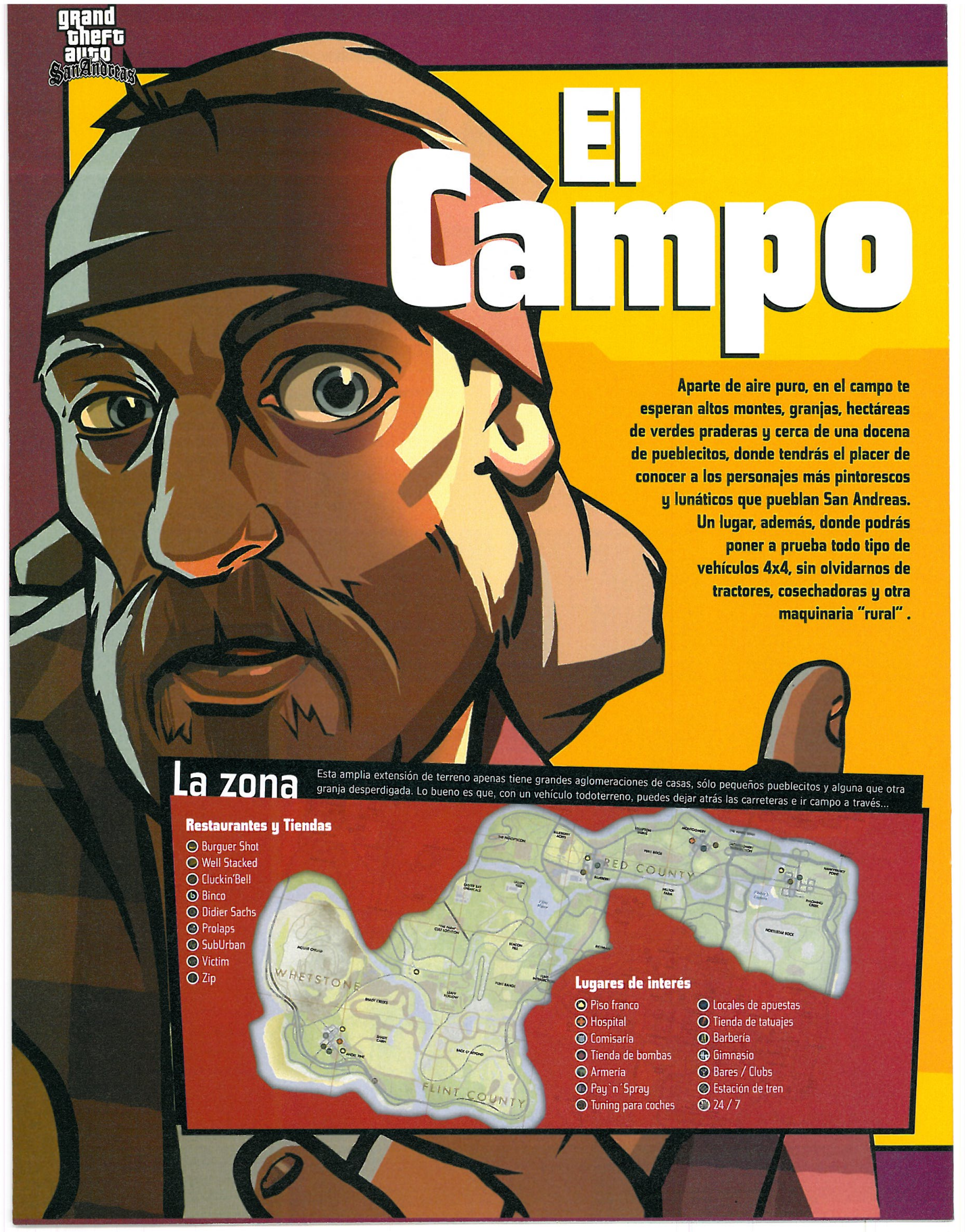
Los puntos de control también aparecerán marcados como puntos rojos en el mapa que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Para acabar la misión, debes llegar el primero...











El Campo

Aparte de aire puro, en el campo te esperan altos montes, granjas, hectáreas de verdes praderas y cerca de una docena de pueblecitos, donde tendrás el placer de conocer a los personajes más pintorescos y lunáticos que pueblan San Andreas. Un lugar, además, donde podrás poner a prueba todo tipo de vehículos 4x4, sin olvidarnos de tractores, cosechadoras y otra maquinaria "rural".

La zona

Esta amplia extensión de terreno apenas tiene grandes aglomeraciones de casas, sólo pequeños pueblecitos y alguna que otra granja desperdigada. Lo bueno es que, con un vehículo todoterreno, puedes dejar atrás las carreteras e ir campo a través...

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Cluckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- SubUrban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

00. Prólogo

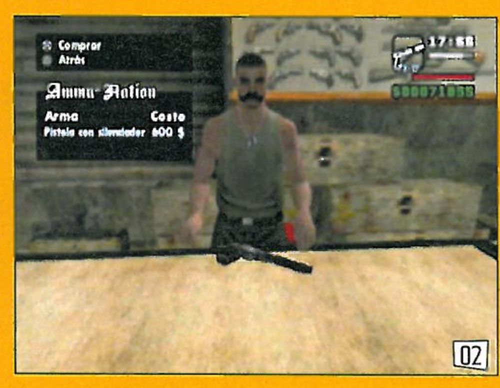
Tras "salvar" la vida de Sweet, CJ pronto se encontrará con la cabeza tapada en un coche en marcha. Al parar, Tenpenny **(01)** le dirá que está muy lejos de Los Santos, en mitad del campo. Tras dar un repaso a los ideales de CJ **(02)**, Tenpenny le propondrá que siga trabajando para él... cumpliendo los encargos más zafios y ruines para salvar su "reputación".

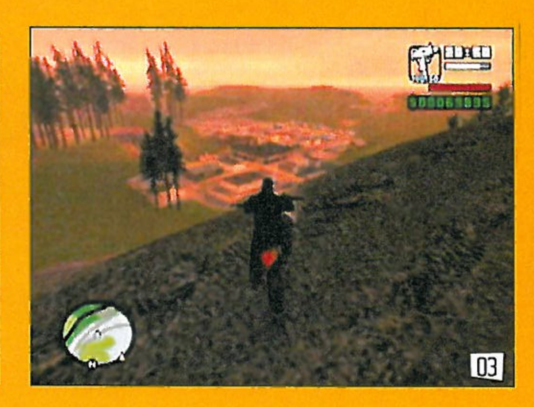




01. Tenpenny 01: Badlands







Te encuentras en un pueblecito llamado Angel Pine. Entra en la caseta de Tenpenny, marcada con una "C" en el mapa para activar la primera misión de este despreciable agente. Tenpenny
y sus polis corruptos te pedirán que acabes con un testigo protegido que va a declarar en su contra, y que fotografíes el cadaver para demostrar que has cumplido el encargo. Por si no te acuerdas, antes de salir de la caseta te enseñarán a manejar la cámara **(01)**.
No olvides pasarte por la tienda Ammunation **(02)** porque te habrán dejado sin armas. Compra la pistola con silenciador para hacer un trabajo realmente "limpio", y alguna que otra metrallleta por si las cosas se ponen feas, más que nada, por lo que pueda pasar...

Encontrarás al testigo en el Monte Chiliad, el monte más alto de todo el juego **(03)**. Si tu condición física es un poco floja, quizá te convenga subir en bicicleta. Sino, con una motocicleta es más que suficiente.
Avanza hasta el punto amarillo en el mapa siguiendo los trazados en gris en forma de camino. Eso sí, procura tener mucho cuidado para no caer o tendremos puré de CJ en vez de una misión superada. Si subes demasiado llegarás a lo alto del monte, a un claro con un mirador, donde verás una Roulotte y un paracaídas para bajar rápido de la montaña.
Cuando llegues a la zona donde está el testigo, lo mejor que puedes hacer es dejar la moto atrás y acercarte andando a la caseta. Deshazte de los federales que rodean la zona **(04)** y acto seguido disponte a perseguir al testigo, que ha cogido un vehículo; dispara sobre el coche y cuando esté a punto de explotar al testigo saltará **(05)**. Remátale, y cuando esté en el suelo, acércate al cadáver y saca la famosa foto del cuerpo **(06)**. Una vez las tengas, lleva las fotos a Tenpenny. Así superarás la misión y recibirás una llamada de César al móvil.
Ahora os espera un viajecito de los largos; para llegar a la siguiente misión tendrás que recorrer casi medio estado, así que busca un vehículo que sea rápido y... a echar kilómetros. Tendrás que llegar a la señal de la interrogación en el mapa (está al lado de Los Santos). Puedes acortar yendo campo a través o haz que te maten y aparecerás en el Hospital de Los Santos.

Propiedad

En el pueblo hay una cabaña, que puedes comprar (con lo que aumentará el porcentaje del juego). Además, así podrás salvar la partida en este lugar a partir de este momento. Tampoco esperes lujos...

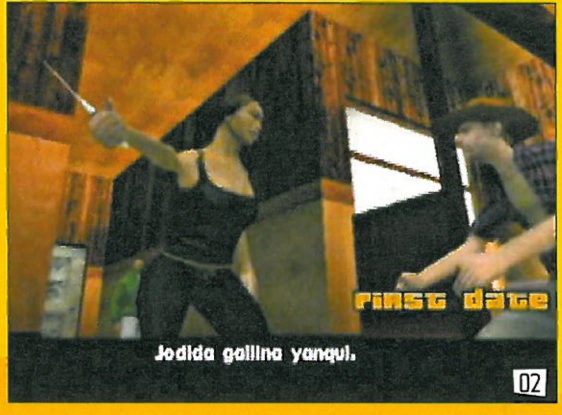






02. Catalina 01: First Date


01



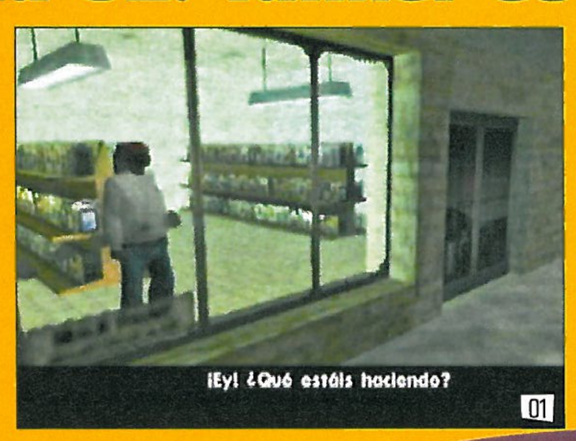
02

Tras el reencuentro con el desequilibrado "familiar" de César **(01)**, sube en un coche y escucha el plan de Catalina. Se trata de robar cuatro locales distintos repartidos por distintos pueblos de la zona, que aparecen marcados con el símbolo del dólar en el mapa.
El primero será la gasolinera, que está en el mismo pueblo en el que conoces a Catalina. Dirígete hacia allí, y prepárate para un nuevo arrebato de ira de esta irascible moza **(02)**...

03. Catalina 02: Tanker Commander

Rec.: 5000 $

Al llegar a la gasolinera verás otra escena de vídeo **(01)**. Cuando recuperes el control de CJ, sube al camión **(02)** y engancha el remolque con una cisterna que hay en la gasolinera **(03)**. Cuando hayas encajado bien el remolque, comenzará otra persecución. En ella, el dueño de la gasolinera intentará pararte chocando su vehículo contra el trailer. Procura que no descienda demasiado la barra de integridad **(04)** que aparecerá en la pantalla, ya que si no tendrás que volver a em-



01


02



Camionero

Tras completar con éxito la misión "Tanker Commander", podrás trabajar de camionero para el comprador de Catalina. Se trata de hacer viajes entre dos puntos en un límite de tiempo, y entregar la mercancía en el lugar indicado.
Si lo haces correctamente, y dependiendo de la mercancía, recibirás una recompensa, que crecerá a medida que superes los pedidos. El comprador te pondrá una hora tope de entrega y si no la cumples no verás un duro, así que traza bien la ruta...



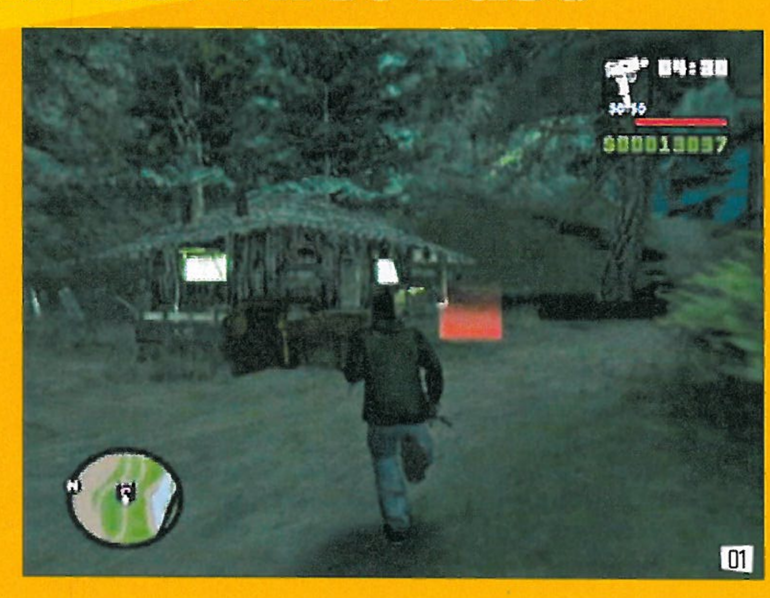
pezar, y conduce hasta el comprador de Catalina. Tras la escena de vídeo, se habilitarán las misiones en las que podrás trabajar como camionero para el comprador.
Una vez superes la misión recibirás una llamada al móvil. Escucha la conversación y aparecerá un nuevo personaje marcado en el mapa como "TT".


03


04

04. Catalina 03: First Base

Avanza hasta la "C" rosa en el mapa para reunirte con Catalina de nuevo tras otro laaaargo paseito...
Si lo prefieres, puedes puedes adquirir una casa cerca del lugar para salvar la partida, siempre y cuando tengas el dinero suficiente, claro. Al llegar al lugar indicado **(01)** saltará otra escena de vídeo un tanto extraña... que no vamos a destriparte. De nuevo con el control del personaje, monta en el coche más cercano y conduce hasta Montgomery, la señal verde más al Norte en el mapa. Así podrás seguir con la historia de los "atraquitos" de Catalina... pero tampoco te sorprendas si antes de dirigirte hacia la zona la muchacha te suelta alguna de sus locuras...


01

05. Cat. 04: Against All Odds

Rec.: 2000 $

Al llegar al lugar, avanza hasta la señal roja en la acera para llegar a un lugar de apuestas **(01)**. En la escena de vídeo verás cómo Carl consigue unos explosivos. Al entrar en el edificio, hagas lo que hagas Catalina se encargará de activar la alarma. El objetivo es entrar en la cabina que hay al lado de donde están los trabajadores. Tienes que lanzar primero una carga explosiva a la puerta; ¡ojo! lanza una sola carga explosiva y utiliza después el control remoto (tendrás que seleccionarlo como un cambio de arma normal); no te líes a lanzar cargas para explotarlas luego todas juntas o liarás una muy gorda **(02)**.
La segunda carga colócala en la caja fuerte; recoge el dinero y sal del local. Una vez en la calle tu nivel de búsqueda será de cuatro estrellas; tendrás que tener mucho cuidado con la pasma. Coge un coche que no sea de la policía y conduce todo lo rápido que puedas hasta Dillimore, sin salirte de los senderos para evitar vueltas de campana innecesarias. Si tienes problemas para ubicarte, utiliza el mapa, que para algo lo tienes. Entra en un "Pay & Spray" **(03)** para dejar atrás a la policía (observa la marca del spray en el mapa). Tras dejar a la poli atrás lleva de vuelta a Catalina a su casa **(04)**.
Salva la partida cerca de la casa de Catalina y sigue con sus misiones.



01

02


03


04



Misiones R3

Al igual que en anteriores entregas de la saga, puedes activar misiones opcionales pulsando R3 cuando conduzcas algunos vehículos. Aquí tienes una lista de las misiones y las recompensas:

Bombero

Necesitas subirte, evidentemente, a un coche de bomberos. Para encontrar uno, lo mejor es hacer explotar un coche y esperar a que se presente el camión para hacerte con él. Una vez te hayas subido, pulsa R3 para iniciar las misiones, que consistirán en conducir hasta un punto determinado (marcado en azul en el mapa) para apagar coches o casas.
Recompensa: al llegar al nivel 12, conseguirás ser a prueba de fuego mientras no estés montado en un vehículo.



Chulo

Tienes que hacerte con un coche concreto, el Broadway, para acceder a estas misiones. Puedes encontrar este coche en el aparcamiento del lavado de coches cerca del "Pay N´Spray" de Idlewood. Las misiones consisten en recoger chicas y llevarlas a su cita (en algunos casos también tendrás que defenderlas).
Recompensa: Al llegar al nivel 10 conseguirás dinero y cada vez que uses los "servicios" de estas chicas, serán ellas las que te paguen a ti.

Médico

Roba una ambulancia (en el Hospital o hiriendo gente para que acuda una) y pulsa R3. Tu misión consistirá en conducir hasta un peatón herido para llevarle al hospital. Por cada nivel que subas podrás recoger a un peatón más a la vez.
Recompensa: Al llegar al nivel 12 tu nivel de salud subirá hasta 150.

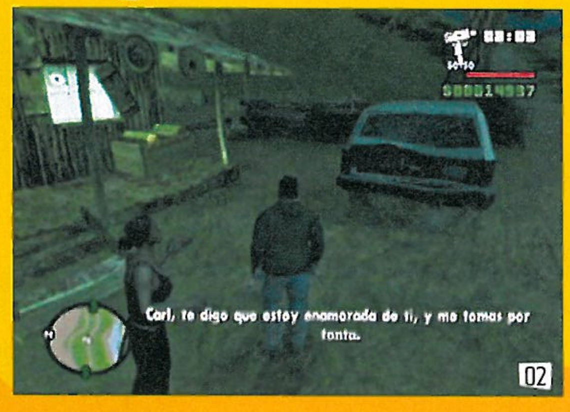




06. Catalina 05: Gone Courting

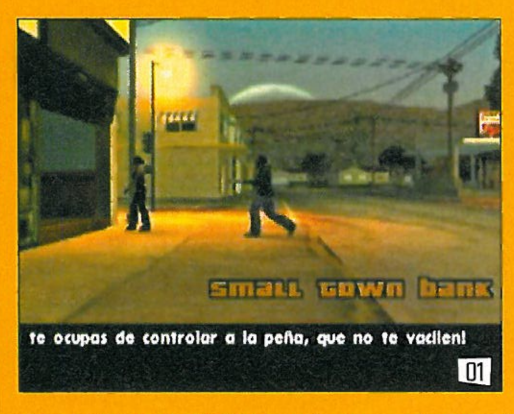
Observa la escena de vídeo con Catalina o no aparecerá la siguiente misión que cumplir con ella **(01)**. Prepárate para pasar una noche... como decirlo... distinta, en la que probarás hasta un potro de madera. No preguntes para qué. El caso es que, tras pasar una velada inolvidable, tendrás que escuchar la charla de Catalina, y acto seguido **(02)** podrás montar en el coche que hay al lado de la caseta para dirigirte la siguiente tienda a robar, que está en Palomino Creek.

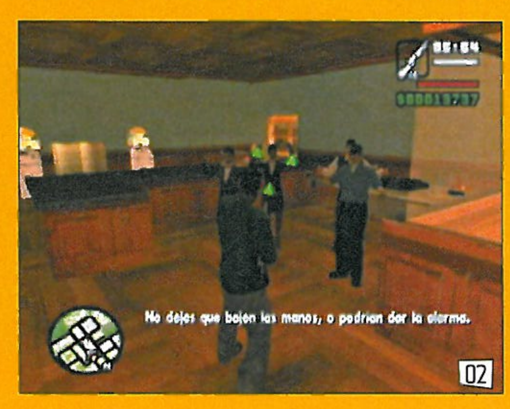




07. Catalina 06: Small Town Bank

Recompensa: 10000 $







Conduce hasta el citado pueblo, Palomino Creek, que es la señal verde más al Oeste en el mapa. En esta ocasión robaremos un banco. Si necesitas chaleco antibalas o armas te puedes pasar por Ammu-Nation.
Avanza hasta la señal en el mapa y dará comienzo la misión **(01)**. Una vez tengas el control del personaje, apunta a los rehenes para que no bajen los brazos y ve cambiando de blanco para que suban las manos **(02)**; tarde o temprano, da igual lo que intentes, alguno hará sonar la alarma. Tendrás un nivel de búsqueda de tres estrellas **(03)**. Tras la escena de vídeo, rompe los cajeros automáticos y coge todo el dinero que puedas. Tendrás que disparar a cada cajero dos veces **(04)**.
Cuando hayas vaciado el banco de todos sus fondos, sigue a Catalina hasta la puerta de atrás **(05)**. Limpia la zona de policías hasta que veas a dos de los polis montados en moto; deshazte de ellos y monta en las motos.
Acto seguido dará comienzo otra persecución **(06)**. Sigue a Catalina lo más cerca que puedas y procura coger la placa para reducir el nivel de búsqueda. Llegará un momento en el que Catalina estará rodeada de policías. Llega a donde está y elimina a todos los "maderos". Una vez que lo hayas hecho, coge uno de los 4x4 de los policías y lleva a Catalina a casa **(07)**.
Cuando superes la misión recibirás una llamada de Catalina un tanto histérica. También recibirás una llamada de César, lo cual habilitará las misiones de "CV", es decir, nuevas carreras.





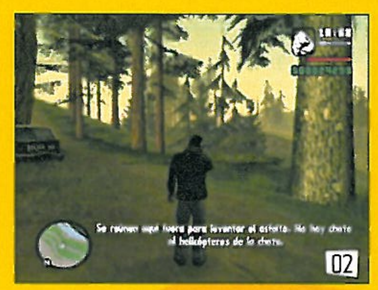




08. Catalina 07: Made in Heaven

Observa la escena de vídeo que verás nada más pisar la marca roja... nuestra chica está un poco desequilibrada, la verdad **(01)**.
Si antes no escuchaste la llamada de César ofreciéndote la posibilidad de participar en nuevas carreras ilegales, te llamará si paseas **(02)** por las proximidades de la casa de Catalina.





09. Cat. 08: Local Liquor Store

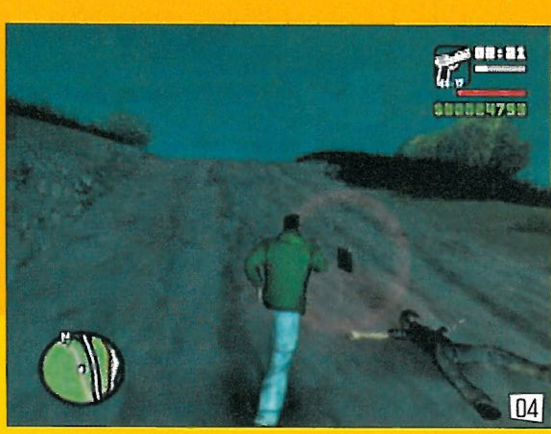
Rec.: 1000 $







Se trata de la última misión con Catalina. Echaremos de menos sus berridos histéricos...
Avanza hasta la última señal de dólar en el mapa y observa la escena de vídeo a continuación **(01)**; parece que otros chorizos se nos han adelantado y han robado la tienda. Ahora Catalina y tú tendréis que perseguir a los ladrones **(02)**; además, quien roba a un ladrón... tiene 100 años de perdón, o eso dicen. En esta misión tendrás que conducir el Quad mientras Catalina se encarga de disparar **(03)**, de modo que procura seguir las marcas rojas en el mapa y ponerte muy cerca de ellas para que Catalina pueda hacer bien su parte del trabajo. En el momento en que entréis en un pueblo, los pandilleros se separarán y harán la persecución más difícil, aunque tranquilo, tarde o temprano se reunirán. Tú procura no perder nunca de vista al menos a uno de ellos. Tampoco vayas con prisa si no quieres terminar en un lado de la cuneta con el Quad panza arriba.
Primero concéntrate en deshacerte de ellos; después podrás deshacer el camino andado y recoger los maletines con el dinero **(04)**. Aparecerán como una señal verde en el mapa. Cuando tengas los tres maletines en tu poder, Catalina te pedirá que le lleves de nuevo a casa y dará por terminada la misión. Salva la partida antes de seguir el camino hacia "CV".





Ladrón de casas

Hay que superar la misión "Home Invasion" en Los Santos. Luego localiza una furgoneta negra (una "Black Boxville"). Una vez que tengas la furgoneta, date una vuelta por algún barrio lujoso (de noche) y verás casas con la flecha amarilla en la puerta de entrada: significa que puedes robarlas. Entra y muévete sigilosamente por la casa, cogiendo los objetos de valor pulsando ▲ y llevándolos a la furgoneta. Luego ve hasta Playa de Seville antes de las seis de la mañana para entregar tu mercancía.
Recompensa: 10.000 dólares más el dinero que te den por los objetos robados.



Taxista

Roba un taxi y pulsa R3. En el mapa aparecerá un punto azul que representa a un cliente que busca un taxi. Aparca junto a él, espera a que monte y llévale hasta el punto amarillo que aparece en el mapa antes de que se acabe el tiempo. Además, cuantos más golpes sufras mientras le llevas, más bajarán las propinas.
Recompensa: Después de llevar a 50 clientes (no en el mismo "turno") a su destino: Suspensión Hidráulica y Nitro.

Camionero

Tienes que superar la misión "Tanker Commander". Después, vuelve al lugar donde entregaste el primer camión (al norte de la Intersección Flint en las Badlands) y siempre habrá un camión con una carga lista para ser llevada a su destino. Son 8 misiones y consisten en:
1 – 120 segundos para llegar con la carga a Red County.
2 – Un medidor de daño (sin límite de tiempo) para llegar a Montgomery.
3 – Nivel de 3 estrellas de búsqueda activado (sin límite de tiempo o medidor de daño) para llegar a El Corona.
4 – 300 segundos para llegar a Angel Pine.
5 – Un medidor de daño para llegar a un punto aleatorio de San Fierro (la ciudad tiene que estar desbloqueada).
6 – Nivel de 3 estrellas de búsqueda para llegar a Angel Pine.
7 – Un medidor de daño + 360 segundos para llegar al norte de San Andreas.
8 – Nivel de 4 estrellas de búsqueda para llegar a Las Venturas (la ciudad tiene que estar desbloqueada, claro).
Recompensa: Dinero y 2000$ cada 24 horas que visites a RS Haul.



10. The Truth 01: Body Harvest

Recompensa: Respeto +

Encontrarás a este personaje en el pueblo Angel Pines. Avanza hasta la marca "TT" **(01)** en el mapa para seguir evolucionando en la historia. Si andas mal de armas, como siempre, déjate caer por Ammu-Nation.
Cuando conozcas a The Truth en el motel, observa la escena con el teniente y prepárate para una nueva misión **(02)**.
Al salir del motel, conduce hasta la señal amarilla en el mapa para llegar a la granja **(03)**. Ahorrarás tiempo yendo campo a través.
Al llegar al lugar indicado, tendrás que entrar en la granja y robar la cosechadora. Nada más entrar, ten cuidado con los "paletos" **(04)** ya que no te recibirán con los brazos abiertos precisamente. A medida que avances hacia la cosechadora, los granjeros se encargarán de hacerte el camino más complicado, ya que intentarán liquidarte por todos los medios: con armas de fuego, atropellándote con sus tractores, atacándote con sus palas o sus escopetas... todo vale. Puedes intentar atropellarles o dispararles; tú decides cómo, el caso es que tienes que llegar hasta el punto azul en el mapa.
Otra opción es montar en moto y entrar hasta el fondo de la granja en ella; allí deshazte fácilmente de unos pocos granjeros y roba la cosechadora.
Sobra decir que se agradece que Carl lleve puesto el chaleco antibalas. Cuando tengas la cosechadora en tu poder, pisa a fondo el acelerador y no dudes un segundo en pasar por encima de los granjeros, los montones de paja y todo lo que se ponga delante **(05)**, ya que si les das la más mínima opción, intentarán reventar la cosechadora o te sacarán a palos de la cabina.
Avanza ahora hasta la granja de "TT", situada en la misma colina, pero un poco más abajo. En el camino, ten cuidado con los camiones de los granjeros, ya que irán irán a por ti. Si tienes problemas, cuando veas que disparan a la cosechadora, bájate y liquídalos fuera de ella, no vaya a ser que te fastidien.
Cuando entregues la cosechadora a The Truth, recibirás una nueva llamada de César Vialpando. Están teniendo problemas en Los Santos y CJ quedará en reunirse con él en Angel Pine.


01



02


03


04

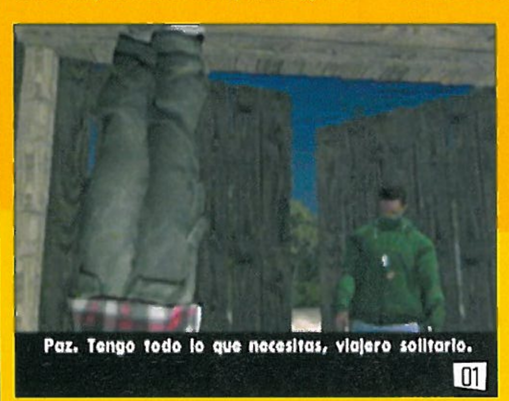


05

11. The Truth 02: Are you going to San Fierro?

Recompensa: Respeto +

Una vez hayas superado todas las carreras de César y tengas la propiedad en San Fierro, que la ganas en la segunda carrera de César, avanza hasta la señal "TT" en el mapa.
Tras la escena **(01)** descubrirás que tienes que quemar los campos de plantaciones que hay en la granja de "TT". Para ello, acércate a las plantas, y como en el caso del extintor, pulsa R1 para apuntar, y ● o L1 para expulsar el fuego con el lanzallamas **(02)**.
Tienes un tope de cinco minutos para quemar todas las plantas (los puntos rojos en el mapa). Puede incluso darse el caso de que se te acabe la gasolina del lanzallamas antes de terminar. Si ese es tu caso, corre hacia la caseta donde empezó la misión y busca otro lanzallamas (basta con pasar por encima de él para recuperar la munición).
Una vez termines con todas las "malas hierbas", dirígete a hablar con The Truth. Al poco rato no nos quedará ninguna duda de que esta gente está pirada. Sacará un Bazooka de la furgoneta y te hará derribar el helicóptero.
Tras acabar con todo atisbo de policía, súbete a la furgoneta hippi y avanza hasta el garage que has ganado en la segunda carrera de César. Por fin llegarás a otra ciudad: San Fierro. Cuando llegues al garaje dará por terminada la misión. Y seguiremos el mes que viene.



01



02

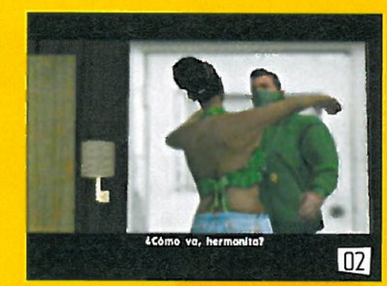


03

12. Cesar 01: King in Exile

Avanza hasta la señal "CV" en el mapa, una pequeña caseta **(01)**, y habla con César. Tras la escena, y el reencuentro con Kendl **(02)** sal de nuevo a la calle y recibirás un llamada al móvil, esta vez de Catalina (si no has terminado las misiones con ella, ahora tendrás acceso a la tercera y penúltima misión de Catalina).


01



02

13. Cesar 02: Wu Zi Mu

Recompensa: 5000 $

Antes de adentrarte en estas misiones necesitarás un coche con el que competir; algo que ya te había adelantado César por el móvil. Tras la escena de vídeo conocerás a uno de tus oponentes: Wu Zi Mu **(01)**.
Cuando termine la conversación con él, comenzará la carrera. Se trata de nuevo de una carrera por puntos de control. Tienes que pasar por todos los haces de luz roja y llegar al último punto de control en primer lugar.
Procura correr con un todoterreno, ya que casi toda la carrera es en campo abierto. A ser posible, hazte con un Rancher **(02)**, que es el vehículo que mejor funcionará, ya que tiene más agarre y suspensión. Te adelantamos que es una carrera más larga que la anterior y que sólo compites con 3 coches más. Procura no salir de los senderos para no caer en los precipicios. Al acabar la carrera, Wu Zi Mu te dará una tarjeta de visita.



01


02

14. Cesar 03: Farewell, My Love

Rec.: Propiedad en San Fierro

Esta carrera será aún más complicada que la anterior, si no tienes cuidado. El tipo de carrera es el mismo, de modo que ten cuidado de no saltarte ningún Checkpoint, salvo que ahora el vehículo nos viene impuesto. Te tocará conducir con el protagonista de *GTAIII* **(01)**, un guiño para los seguidores del juego. El coche que nos toca pilotar es un poco inestable, sobre todo a la hora de ir campo a través **(02)**. Se trata un recorrido muy parecido al de la carrera anterior. Sin duda, en cuestión de aceleración es el mejor de los coches, de modo que aprovecha las rectas para recuperar posiciones. De nuevo aconsejamos no salirse demasiado de los caminos **(03)**... Al terminar la carrera, la loca de nuestra ex-novia nos dará las escrituras de un garaje y recibiremos la llamada de The Truth... te espera otro laaaaargo paseo por el campo.



01


02


03

Vigilante

Tienes que hacerte con un coche de policía. Comete algún delito para atraer a un coche (o una moto, que también vale) policía y, cuando sus ocupantes se bajen, róbales el coche (si les matas tu nivel de búsqueda subirá a dos estrellas). En cada misión tendrás que buscar y eliminar a un delincuente, y se añadirá uno más por cada nivel que superes.
Recompensa (al llegar al nivel 12): tu barra de armadura subirá hasta 150.

Repartidor

Hay una bicicleta aparcada en el 24/7 de Conference, al norte de Verdant Bluffs. Se trata de localizar y entregar unos paquetes (arrojándolos sin bajarte de la bici) en un tiempo concreto. Si fallas al lanzar algún paquete, vuelve a cogerlo y a intentarlo.
- El nivel uno consta de 6 paquetes, cuatro puntos de entrega y 5 minutos para hacerlo, todos bastante cerca entre sí.
- El nivel dos consta de 6 paquetes, cuatro puntos de entrega y 5 minutos para hacerlo, aunque bastante alejados entre sí.
- El nivel tres consta de 8 paquetes, seis puntos de entrega y 5 minutos para hacerlo, todos bastante cerca entre sí.
- El nivel cuatro consta de 8 paquetes, seis puntos de entrega y 10 minutos para hacerlo, aunque están muy lejos entre sí.

Recompensa: Dinero más 2000 dólares cada 24 horas que te pases por el 24/7.

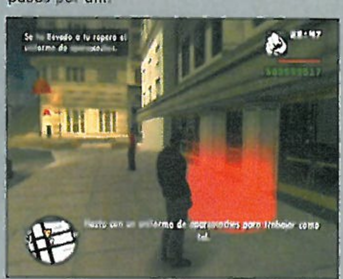


Conductor de tren

Tienes que superar la misión "Yay Ka-Boom-Boom" en San Fierro. Sube a un tren y muévelo y detenlo en cada estación para que suban y bajen viajeros.
Recompensa: Dinero y viajar en tren gratis por todas las ciudades.

Aparcacoches

Tienes que superar primero la misión "555 Tip" en San Fierro. Después, podrás volver al hotel siempre que quieras para activar esta misión, aunque primero has de ir a una de tus casas y ponerte el uniforme del hotel. La idea es simple... aparcar todos los coches que puedas en el tiempo que te dan. Irás subiendo niveles según avances y cada vez serán más los coches que tendrás que aparcar.
Recompensa (al llegar al nivel 5): Dinero + 2000 dólares cada 24 horas que pases por allí.



Los Desafíos

También existen desafíos que, sin ser obligatorios o puedan considerarse como misiones "R3", te servirán para completar una pequeña cantidad del porcentaje del juego total, pasar un rato entretenido, aumentar tus habilidades con los vehículos o, simplemente, para ganar algo de dinero. En San Andreas hay momento para todo...

1. Motocross

En la parte más alta del Monte Chiliad, cerca del mirador, encontrarás una moto de cross y algunas caravanas aparcadas. Móntate en la mencionada moto entre las 7 de la mañana y las 6 de la tarde para activar este desafío, que consiste en superar varias rutas por la montaña contra tus rivales, aunque eso sí, necesitarás tener tu habilidad de conducción de bici al 40% para poder hacerlo. Si tienes más porcentaje, pues mejor que mejor. Las carreras son las siguientes:

1.1 SCOTCH BONNET YELLOW (Dificultad 5/10)

Es la más fácil, claro. Lo mejor es "hacer trampa" y aparcar una caravana cerca de la primera curva antes de empezar, para que los otros corredores choquen contra ella y se caigan de la montaña. Después, sé prudente y ten cuidado con el escabroso camino, no vaya a ser que te caigas tú también.

1.2 BIRDSEYE WINDER YELLOW (Dificultad 6/10)

Utiliza la misma estrategia de antes, pero ten mucho más cuidado en tu conducción, ya que no hay quitamiedos en los lados del circuito y existen algunas curvas sin visibilidad que pueden hacerte caer montaña abajo si las tomas con mucha velocidad y no haces bien el giro.

1.3 COBRA RUN (Dificultad 7.5/10)

La primera mitad de la carrera la pasarás frenando. Conduce despacio y, si tienes oportunidad, intenta empujar a tus rivales para tirarles de la montaña. En algunos saltos, si llevas mucha velocidad saldrás volando, así que si te deshaces antes de tus competidores, mejor que te lo tomes con calma.


• Scotch Bonnet Yellow

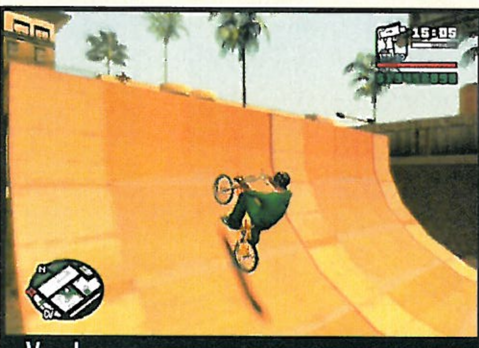

• Birdseye Winder Yellow


• Cobra Run

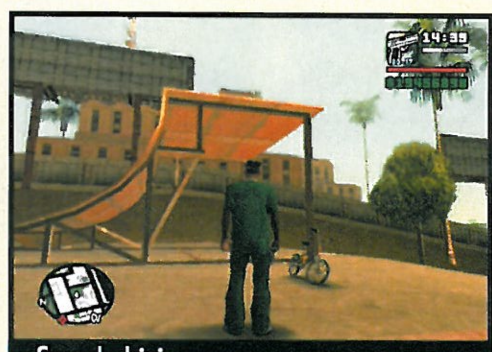
2. Prueba BMX

En Glen Park, hay un parque muy grande con varios halfpipes enormes para practicar skate y pedalear con tu bici. No te preocupes porque no tiene pérdida. La bici está cerca de uno de esos halfpipes. Cógela para empezar el desafío, aunque has de tener un 20% de habilidad con la bici para desbloquear el desafío. Empiezas con 10 segundos de tiempo y por cada checkpoint que cruces conseguirás 10 más (hay 19 checkpoints en total). De esta forma tu habilidad con la bici subirá aún más.

• **Recompensa:** aumentar el porcentaje de juego completado.



• **Ve al parque.** Enseguida que te des un par de vueltas por la zona encontrarás el parque.



• **Coge la bici.** Como puedes ver, la bici te está esperando, aunque tendrás que tener un 20% de habilidad.

3. Competición de tiro

En algunas tiendas "Ammu-Nation" encontrarás un segundo icono rojo para participar en un concurso de tiro. Son tres rondas con cada arma y hay que destrozar los blancos antes que tus rivales.Te servirá para aumentar tu habilidad con las armas, pero para completar el desafío tendrás que tener tu habilidad subida hasta nivel "Asesino". Hay cuatro niveles, con pistola de 9mm, mini-SMG, Escopeta y AK-47, que se irán abriendo según progreses en las misiones normales.

• **Recompensa:** Porcentaje de juego completado e incremento de habilidades con esas armas.



• **Busca el icono.** Las tiendas de armas más grandes tienen galería de tiro en la que competir.



• **Sé el primero.** Te enfrentas a otros dos rivales y tienes que completar las rondas de tiro antes que ellos.

4. Carrera "8-Track"

Cuando tu Habilidad de Conducción haya alcanzado más o menos el 20% de la barra, podrás participar en la carrera con coches tipo Nascar que se celebra en Los Santos Forum (el estadio grande que hay al sureste de la ciudad). En esta competición hay que dar 12 vueltas a un estrecho circuito en forma de ocho, compitiendo contra otros once vehículos.
Es una competición muy dura en la que tan difícil es llegar a la cabeza como acabar de una pieza, y es que tus rivales no dudarán ni un momento en ir a por ti y chocar con su coche para destrozar el tuyo. Nuestro consejo es que no te obsesiones con alcanzar los primeros puestos deprisa: conduce muy atento para evitar los múltiples accidentes que ocurren en la pista e intentando recibir el menor número de impactos posibles. Si vas adelantando poco a poco a lo largo de la carrera y mantienes el coche en buenas condiciones, en las últimas vueltas tendrás opción de ganar. El premio no está nada mal (aunque con lo duro que es conseguirlo, tú verás si te merece la pena el esfuerzo): 10.000 dólares y dos coches aparcados en el parking exterior del estadio y que estarán disponibles siempre que quieras a partir de ahora (aunque tendrás que ir allí a cogerlos, claro): un coche Nascar llamado Hotring Racing y un todoterreno, el Monster.



• **Carrera de resistencia.** Para llegar el primero, tan importante es ser veloz como evitar los accidentes.

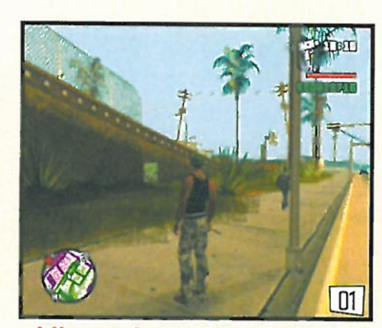


• **Grandes Premios.** Además de 10.000 dólares, el premio son dos coches que aparecen en el aparcamiento.

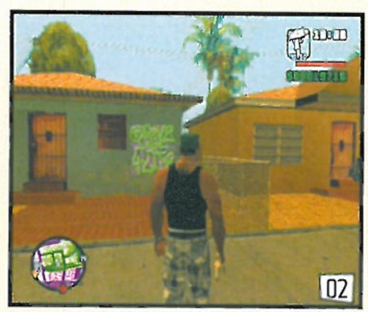


Los 100 graffitis

Las bandas rivales "marcan" sus territorios con pintadas y nosotros no vamos a ser menos, ¿verdad? En total hay 100 graffitis diseminados por todo Los Santos, y CJ tiene que encontrarlos para pintar encima el nombre de su banda. Ésta es otra de las tareas secundarias que esconde el juego, y al superarla ganarás un "pack" de armas que tendrás siempre a tu disposición en tu casa. Se activará a partir de que cumplamos la misión "Tagging Up Turf", y para llevarla a cabo tendrás que llevar encima el spray. Para que no se te quede ningún graffiti sin "pisar", aquí tienes la lista completa con su localización exacta.



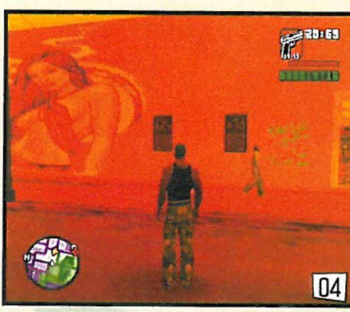
• **Idlewood.** El primero lo hace Sweet por ti dentro de la misión "Tagging Up Turf".



• **Idlewood.** El segundo ya lo haces tú. Sigue las marcas del mapa. Es muy fácil.



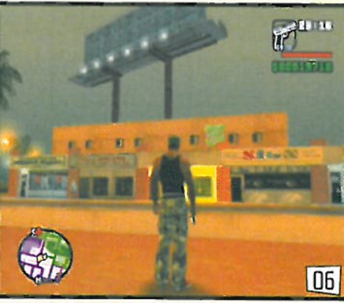
• **Idlewood.** Aún en la misión, cerca del anterior, sigue la marca roja en el mapa.



• **East Los Santos.** En una pared a la izquierda de un mural con una "moza".



• **East Los Santos.** Aún estás en la misión. Sigue la marca roja del mapa.



• **East Los Santos.** El último de la misión. Tendrás que escalar y llegar al tejado.



• **Las Colinas.** Busca una zona residencial y lo verás escondido entre las casas.



• **Las Colinas.** Sube las escaleras de una gran casa blanca que da a la carretera.



• **East Beach.** Desde el anterior, baja al sur por la misma carretera; está en una casa.



• **East Beach.** Cerca del Forum, en la parte trasera de un gran edificio blanco.



• **East Beach.** A la entrada de un gran párking, justo en la parte derecha.



• **East Beach.** Busca un edificio de color rojizo y sube las escaleras para verlo.



• **East Beach.** En la parte trasera de una casa a la entrada del puente. Salta el murete.



• **Los Flores.** Tras un seto, en la casa en medio de un conjunto de adosados.



• **East Los Santos.** En una pared de piedra en una esquina. Es muy fácil de ver.



• **East Beach.** En una callejuela curva que une dos calle principales. Facilito, ¿eh?



• **Los Flores.** Encuéntralo en la parte de atrás de unos altos edificios rojos.



• **East Los Santos.** Está entre el conjunto de edificios rojos. Busca bien.



• **East Los Santos.** En la misma zona que el graffiti anterior, muy cerca de él.



• **East Los Santos.** Lo encontrarás en la autopista, casi bajo el puente.

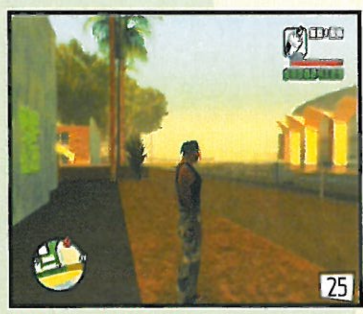
Los Graffitis

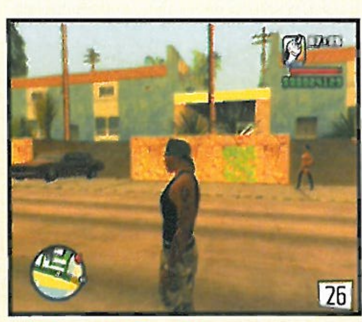

• **East Los Santos.** En un pequeño túnel, al lado de un garaje de lavado de coches.

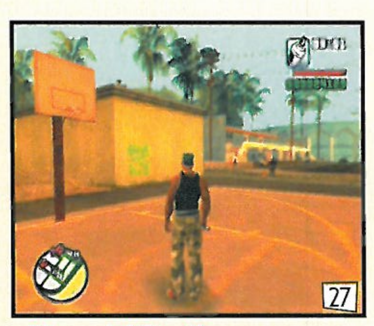

• **East Los Santos.** Cerca del anterior, detrás de un edificio y tras una pequeña valla.

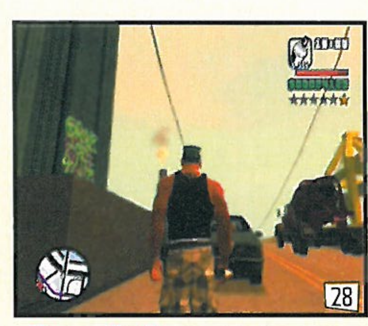

• **East Beach.** Está en una de las paredes del Forum. No tiene pérdida, ¿verdad?

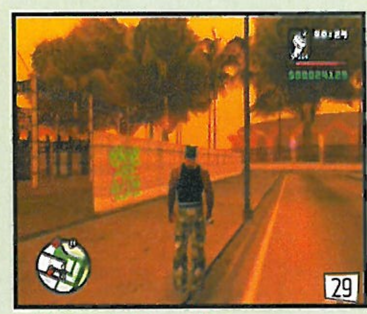

• **Playa del Seville.** En una pared gris que da la playa. Métete en la arena.


• **Playa del Seville.** En la fachada de un edificio azul, justo enfrente del Forum.

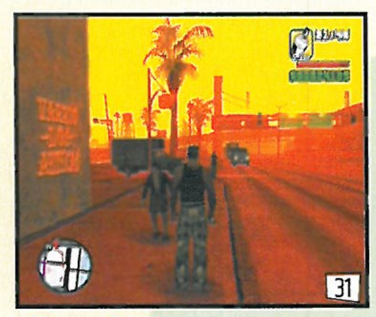

• **Playa del Seville.** En el mismo conjunto de casas azules, pero cara a la playa.


• **Playa del Seville.** Encuéntralo en una cancha de baloncesto. Muy a la vista.

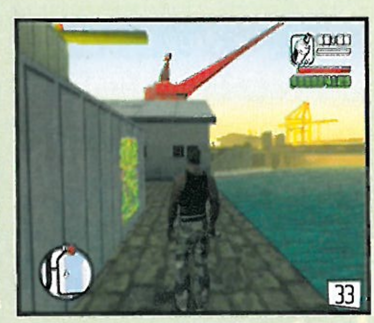

• **Ocean Docks.** En la parte de arriba del puente, en una de las vigas verdes.


• **Playa del Seville.** Lo verás en una valla. El Forum de Los Santos está al fondo.


• **Ocean Docks.** En una esquina bien visible, cerca de los muelles de Ocean Docks.


• **Ocean Docks.** En este mismo barrio, en una pared de color rojizo, muy visible.

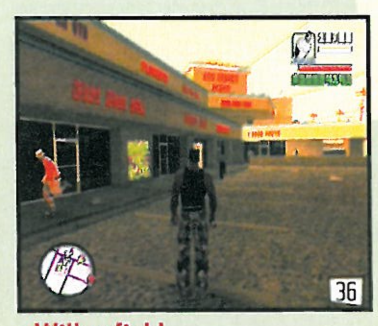

• **Willowfield.** Métete en el canal y en un túnel con una montaña de carbón encima.

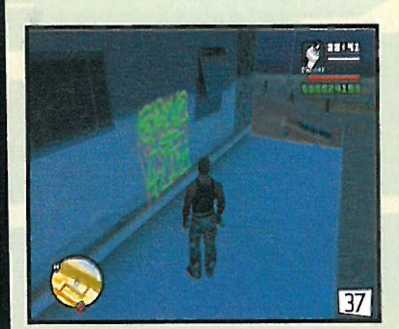

• **Ocean Docks.** Busca en la parte trasera de uno de los bloques que dan al agua.

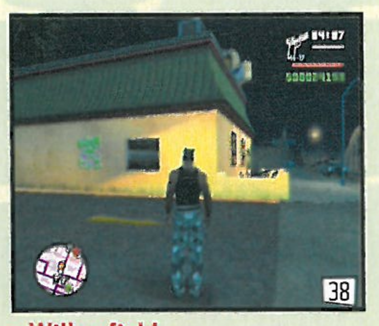

• **Ocean Docks.** Métete en el enorme "canal" seco y busca debajo del puente.



• **Willowfield.** Búscalo al lado de la tienda de los "98 céntimos" de la esquina.

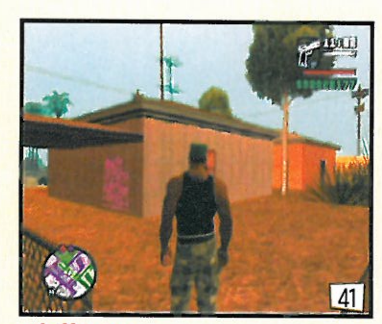

• **Willowfield.** Lo tienes en una zona comercial que hay cerca de las armerías.


• **East Beach.** En la casa blanca nº 916. Tendrás que subirte a un coche para llegar.


• **Willowfield.** En una de las paredes del restaurante "Cluckin' Bell". Muy fácil.


• **Ganton.** En un lado del puente que hay a la derecha de la casa de Denise.

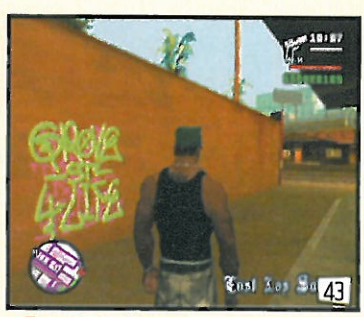

• **Ganton.** En uno de los edificios que hay cerca de "nuestro" gimnasio.


41

• **Jefferson.** Busca entre los edificios de una zona residencial y lo encontrarás.


42

• **Jefferson.** En la enorme iglesia que tiene forma triangular. No es difícil de ver.


43

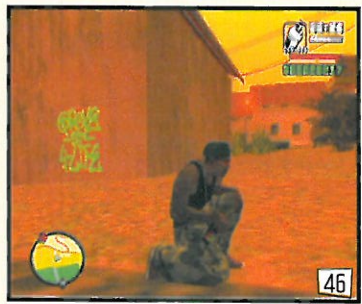
• **East Los Santos.** Desde el anterior, ve al este, cruza las vías y mira en las casas.


44

• **East Los Santos.** Métete en el interior del párking y lo encontrarás enseguida.


45

• **Las Colinas.** Se encuentra nada más entrar en el interior del túnel del ferrocarril.


46

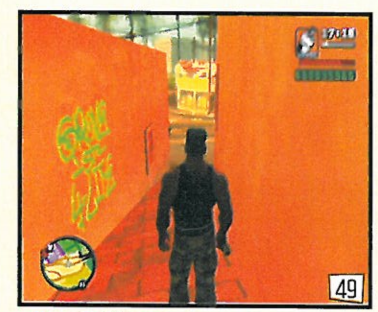
• **Las Colinas.** Lo verás en la parte trasera de las casas que dan a la carretera.


47

• **Las Colinas.** Busca entre las casas en una callejuela con suelo de color naranja.


48

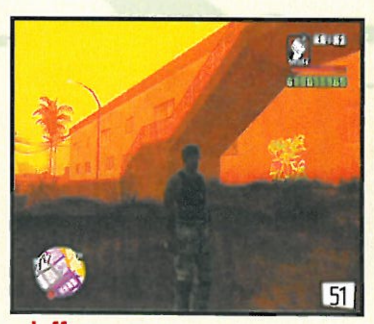
• **Glen Park.** Tendrás que meterte en el interior de las casuchas blancas para verlo.


49

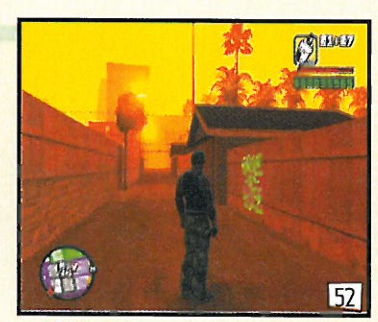
• **Las Colinas.** Entre dos casas, en otra de las callejuelas con baldosas naranjas.


50

• **Las Colinas.** En la ladera de la cuesta de una enorme casa blanca, pero por fuera.


51

• **Jefferson.** Salta una valla y mira bajo la escalera del gran edificio. Sencillo.


52

• **Jefferson.** Busca el graffiti en una valla de madera, entre las casas del lugar.


53

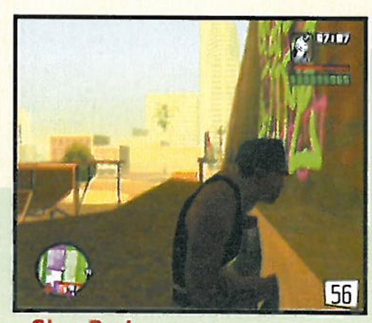
• **Jefferson.** Tendrás que buscarlo en un muro de ladrillo, entre los edificios.


54

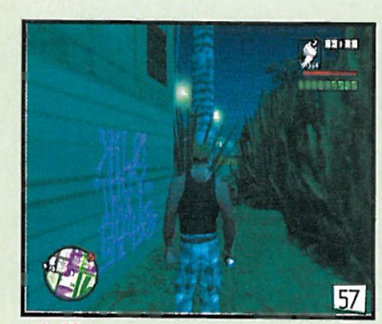
• **Glen Park.** En Glen Park, se encuentra bajo el puente a lado de un bonito estanque.


55

• **Glen Park.** Desde el parque, baja hacia el sur y busca en los edificios claros.


56

• **Glen Park.** Ve a la zona de los "half-pipes" y busca en la verja, por dentro.


57

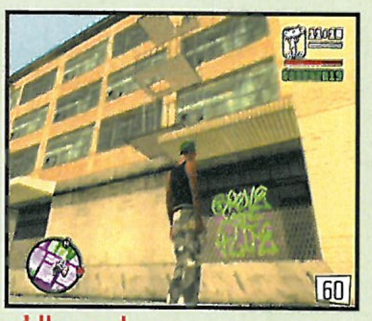
• **Jefferson.** Está en una de las paredes del hospital. Mira entre los matorrales.


58

• **Idlewood.** En una casa paralela a las vías de tren. Si vas por las vías, salta la tapia.


59

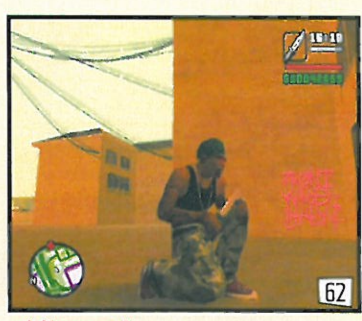
• **Willowfield.** Está en una zona comercial, al lado de una máquina de refrescos.


60

• **Idlewood.** Se encuentra en una valla metálica, muy cerca del "Pay'N Spray".



• **Idlewood.** Entra en el conjunto de casas blancas. Está cerca de un icono de dobles.



• **Idlewood.** Se encuentra dentro de una zona residencial de casas color claro.



• **Idlewood.** La pintada está en la parte de atrás de un edificio blanco muy grande.



• **Little Mexico.** Al noroeste del graffiti anterior, busca en las paredes del edificio.



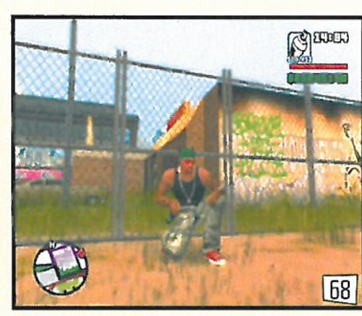
• **Little Mexico.** En las paredes de una especie de iglesia blanca. Sencillo de ver.



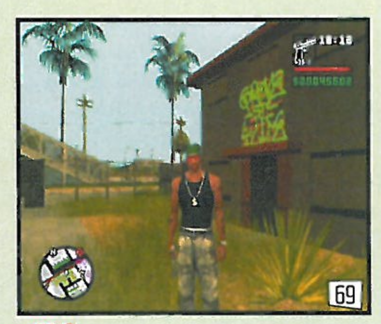
• **Little Mexico.** En un edificio blanco que se encuentra rodeado por una tapia.



• **Idlewood.** Está en el tejado de un taller de coches. Usa un coche alto para subir.



• **El Corona.** Disimulado en un mural de graffitis, en una de las paredes de la licorería.



• **El Corona.** En un conjunto residencial, concretamente encima de una puerta.



• **El Corona.** En una de las paredes de un bar, enfrente del salón de tatuajes.



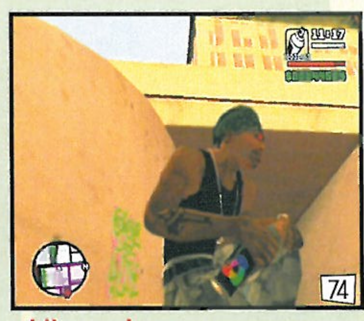
• **El Corona.** Bajo el enorme cartel de "Bobo", en la tienda "Nude XXX Shop".



• **El Corona.** Se encuentra en una valla, justo al pie de la entrada a la autopista.



• **El Corona.** En una casa con un jardín de rosas. Salta la verja para alcanzarlo.



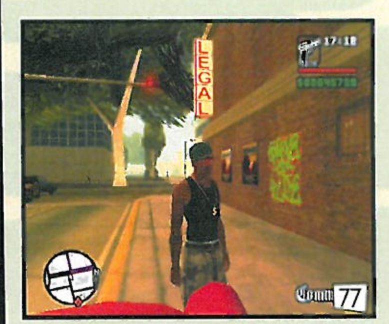
• **Idlewood.** Tendrás que bajar al canal seco, y buscarlo cerca de un pequeño túnel.



• **Pershing Square.** Está en la pared de un enorme edificio blanco. Muy visible.



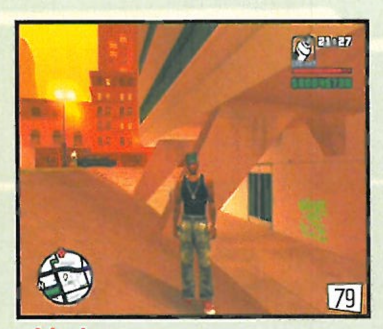
• **Commerce.** Se encuentra en la fachada de lo que parece ser un gran hotel.



• **Commerce.** En una de las paredes del cine (es un edificio de ladrillo reconocible).



• **Verona Beach.** Sube las escaleras de un gran edificio blanco y ve hasta el final.



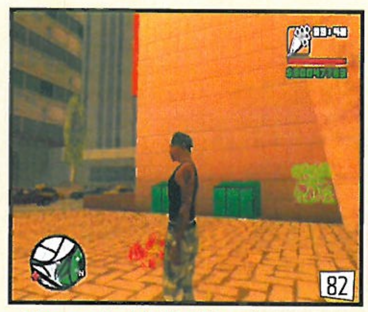
• **Market.** Busca el graffiti en los bajos de un monumental edificio blanco.



• **Downtown Los Santos.** En el patio de unas oficinas, cerca de la "terracita".



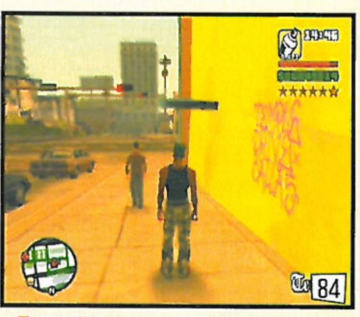
• Downtown Los Santos. Mira en un edificio blanco con rayas azules. Es fácil.



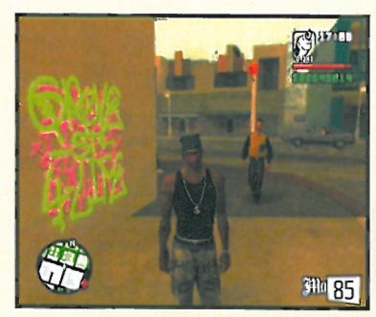
• Cruce de Mulholland. Bajo la autopista elevada, cerca de los contenedores.



• Vinewood. En una calle principal de Vinewood, en una pared con tejadillo. Visible.



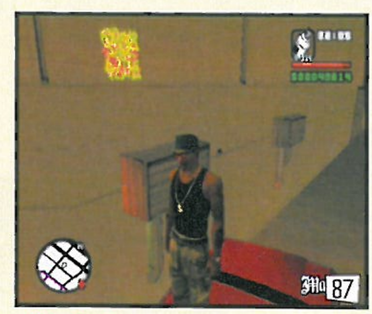
• Temple. Encontrarás otro graffiti en una pared amarilla. Es sencillo de localizar.



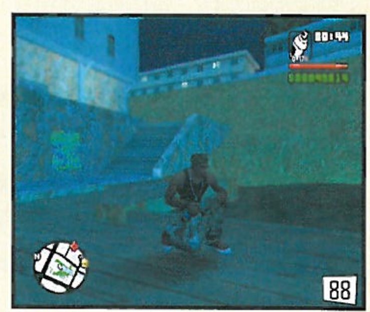
• Market. Está en el barrio de Market, en una esquina. Muy sencillo de encontrar.



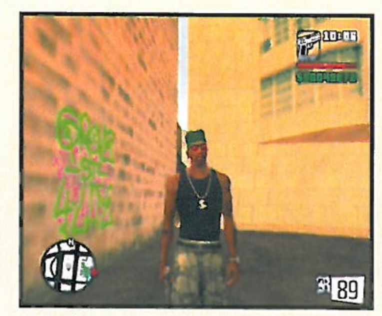
• Market. En una calle de Market, en una zona alta. Tendrás que trepar para llegar.



• Market. Está en una zona más alta que la anterior. Tendrás que subirte a un coche.



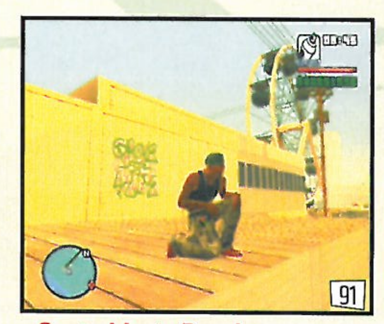
• Marina. Dirígete hasta el muelle y baja hasta abajo. Lo encontrarás enseguida.



• Rodeo. En una gran tapia, debajo un enorme cartel rojo que pone "Banch".



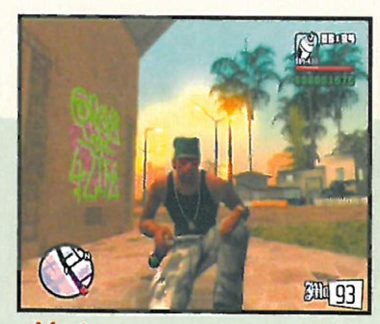
• Rodeo. En la barriada de Rodeo, lo hallarás en la esquina de la tienda de discos.



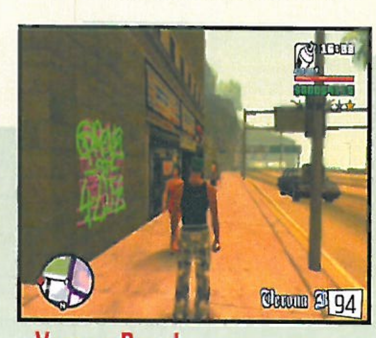
• Santa María Beach. Al final del "muelle", bastante cerca de la noria.



• Santa María Beach. En una pared de ladrillo, prácticamente en la misma playa.



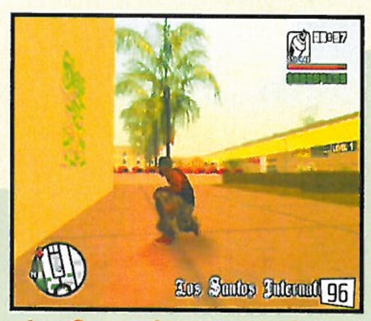
• Marina. En una esquina de la barriada de Marina. Es realmente sencillo de ver.



• Verona Beach. En una esquina de pared de ladrillo en Verona Beach. Fácil.



• Verdant Bluffs. Llega en coche hasta el planetario y búscalo en lo más alto.



• Los Santos International. Busca en la planta de arriba del aeropuerto.



• Los Santos International. Encima del túnel del aeropuerto. Ve por el lateral.



• Willowfield. Lo verás en una casucha de Willowfield, tras saltar una valla.



• Downtown Los Santos. Encontrarás el graffiti en un gran edificio blanco.



• Cruce de Mulholland. Búscalo bajo las autopistas del cruce de Mulholland.

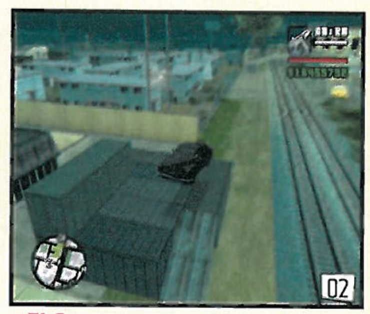


Los Saltos Únicos

A lo largo de tu aventura encontrarás 70 saltos únicos que puedes realizar en algunos puntos concretos y siempre a bordo de un vehículo terrestre (coches o motos, vamos). La recompensa que obtendrás asciende a 500 dólares por salto y, aunque no es necesario que los hagas para completar el 100% del juego, ya que no subirán porcentaje, seguro que más de un "completista" querrá saber dónde puede hacerlos. Pues bien, aquí los tienes.



• **Willofield.** Junto a las vías del tren busca una estructura metálica a un lado del puente.



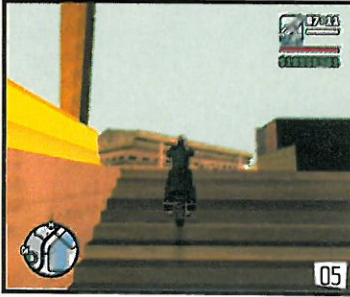
• **El Corona.** Sigue las vías desde el anterior salto y busca la rampa junto a las cajas.



• **Ocean Docks.** Cerca del final de vía, busca un montón de basura y salta la valla.



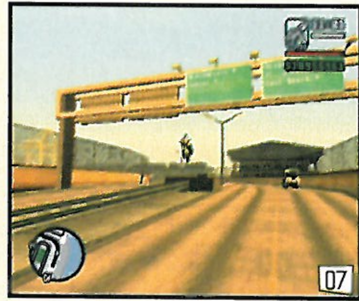
• **Ocean Docks.** En los muelles, busca el paseo y salta las escaleras del final.



• **Ocean Docks.** En el lado opuesto del salto anterior, salta las otras escaleras.



• **Ocean Docks.** Busca en la misma zona de los muelles otra rampa de madera.



• **Los Santos International.** Antes de entrar en el túnel del lado Este, en la autopista.



• **Los Santos International.** Dentro del aeropuerto, la escalera junto a la valla.



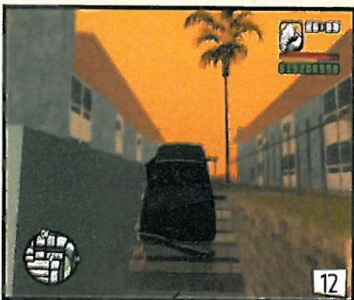
• **Los Santos International.** Busca las plataformas blancas y amarillas en la pista.



• **East Beach.** Busca el paso elevado de peatones y salta por encima de las escaleras.



• **East Beach.** En la zona de casas de la colina, busca el muro roto y salta por él.



• **East Los Santos.** Salta las escaleras en el complejo de apartamentos azules.



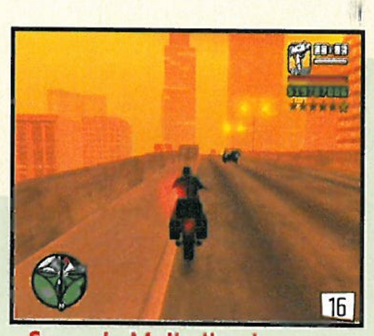
• **East Los Santos.** Al sur del anterior salto, salta las escaleras sobre las vías de tren.



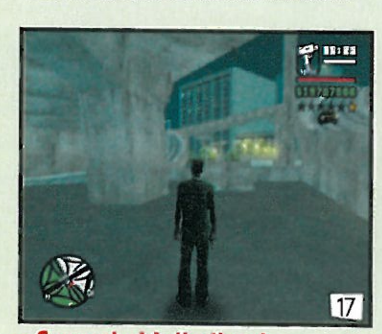
• **East Los Santos.** Más al sur, salta las escaleras que llevan a la cancha de baloncesto.



• **Cruce de Mulholland.** Busca en la autopista una rampa por la que saltar.



• **Cruce de Mulholland.** Al otro lado del salto anterior hay otra rampa.



• **Cruce de Mulholland.** Debajo de la autopista hay otra rampa más.



• **Commerce.** En el canal, cerca de la calle que lleva a la ciudad hay una rampa.



• **Verona Beach.** Busca el edificio verde con escaleras, sube hasta el techo y salta.



• **Santa Maria Beach.** En la parte oeste, busca las escaleras bajo el soportal.

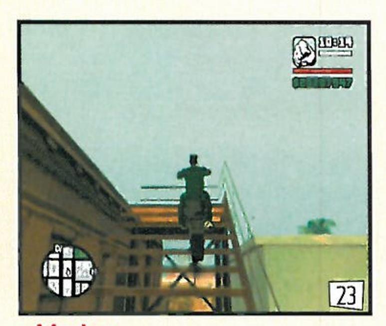
grand theft auto San Andreas

Los Saltos Únicos

• **Rodeo.** Al noreste del salto 20 hay un precipicio con hierba por el que saltar.



• **Vinewood.** Hay una rampa metálica en el parking de la zona. Salta por ella.



• **Market.** En el callejón detrás de la tienda Nude & XXX Shop. Salta las escaleras.



• **Ocean Docks.** En la zona donde acabaste con los rusos, salta la escalinata del fondo.



• **Dillimore.** Busca en uno de los callejones una rampa de madera y salta.



• **Red County.** Cerca de Palomino Creek hay un puente roto. Salta por un lado.



• **Red County.** Tras el salto anterior, vuelve a cruzar el puente en el otro sentido.



• **Cruce de Montgomery.** Hay un montón de piedra junto a la carretera al oeste.



• **Blueberry.** Al sudoeste del pueblo hay una rampa junto a unos containers.



• **Blueberry.** En el centro del pueblo, salta por encima de este container.



• **Blueberry.** Al norte, sigue la carretera y busca a la derecha unas escaleras.



• **Blueberry Acres.** Ve hasta la granja cercana y salta la rampa frente al granero.



• **Blueberry Acres.** Atraviesa la granja hacia el noreste y atraviesa las vallas.



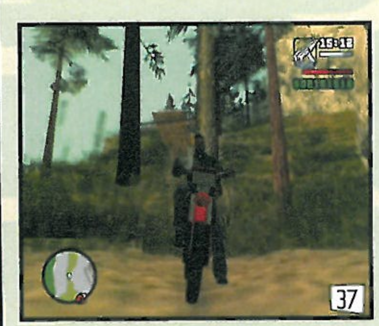
• **The Panopticon.** Sigue la carretera hasta llegar a un risco con un saliente.



• **Whetstone.** En la playa encontrarás un montículo de arena que saltar.



• **Whetstone.** En la zona de trailers, busca la rampa con el coche desguazado.



• **Monte Chiliad.** En la parte superior, sigue la rampa de madera y salta al final.



• **Foster Valley.** Busca la rampa en el parking del estadio junto a la autopista.



• **Red County.** Cruza el puente que va a San Fierro y salta por la colina de la izquierda.

¡¡¡Pero aún hay más!!!

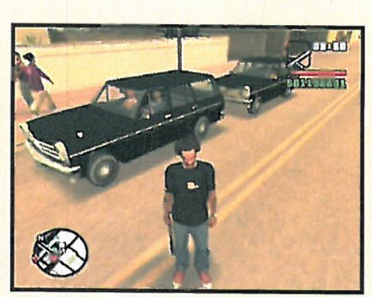
Hasta aquí los saltos únicos de Los Santos y el campo, el mes que viene os mostraremos todos los podréis realizar tanto en San Fierro como en el desierto y Las Venturas.

Trucos

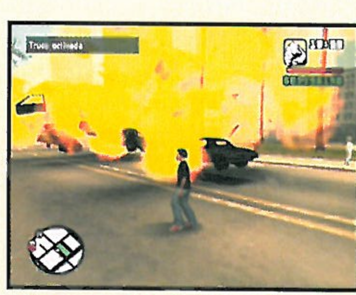
Introduce todos estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos, aunque ten en cuenta que algunos no pueden desactivarse. Si lo haces bien te lo indicarán en pantalla con un mensaje.



• Dinero, salud y blindaje.



• Coches negros.



• Hacer explotar los coches.



• Coches más rápidos.

- **Conseguir 250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:** R1, R2, L2, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Tráfico agresivo:** R2, ●, R1, L2, ←, R1, L2, R2, L2.
- **Coches negros:** ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L2, ←, ●.
- **Los coches flotan en el agua y se pueden conducir:** →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
- **Suicidarse:** →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L2, L2, L2.
- **Hacer que todos los coches salten por los aires:** R2, L2, R1, L2, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L2.
- **Acelerar el tiempo:** ●, ●, L2, ■, L2, ■, ■, ■, L2, ▲, ●, ▲.
- **Coches más rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L2, R1, R1.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Los peatones te atacan (no puede desactivarse):** ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
- **Los peatones se desmandan (no puede desactivarse):** ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L2.
- **Los peatones van armados:** R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
- **Mejor agarre en las curvas:** ▲, R1, R1, ←, R1, L2, R2, L2.
- **Coches rosas:** ●, L2, ↓, L2, ←, ✖, R1, L2, →, ●.
- **Siempre lloviendo:** R2, ✖, L2, L2, L2, L2, L2, ●.
- **Cielo nublado:** R2, ✖, L2, L2, L2, L2, L2, ■.

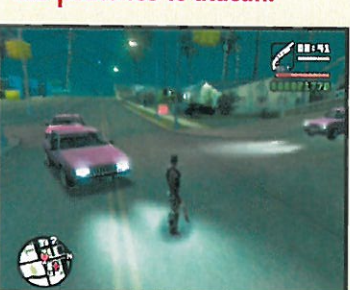
- **Siempre hace sol:** R2, ✖, L2, L2, L2, L2, L2, ✖.
- **Juego más lento:** ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Conseguir un coche Hotring Racer #101:** R1, ●, R2, →, L2, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- **Conseguir un tanque:** ●, ●, L2, ●, ●, ●, L2, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Conseguir un coche elástico:** R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L2, ●, →.
- **Conseguir un coche Bloodring Banger:** ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
- **Conseguir un coche de golf:** ●, L2, ↑, R1, L2, ✖, R1, L2, ●, ✖.
- **Conseguir un coche Hotring Racer:** R2, L2, ●, →, ↑, ●, R2.
- **Conseguir una ranchera:** ↑, →, →, L2, →, ↑, ■, L2.
- **Conseguir un coche Hotring Romero:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L2, ←, →.
- **Conseguir un camión de la basura:** ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L2, ●, →.
- **Desbloquear conjunto de armas 1 (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes, cócteles Molotov, spray, puño americano):** R1, R2, L2, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Desbloquear conjunto de armas 2 (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador, lanzallamas, granadas, extintor de incendios):** R1, R2, L2, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- **Desbloquear conjunto de armas 3 (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate, M4, Bazooka, explosivo plástico):** R1, R2, L2, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.



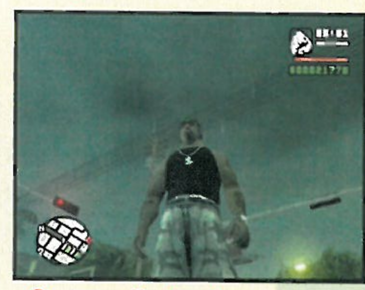
• Los peatones te atacan.



• Los peatones van armados.



• Coches rosas.



• Siempre lloviendo.



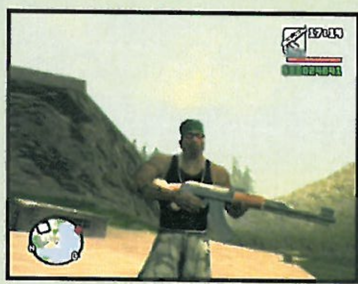
• Conseguir un tanque.



• Coche Hotring Romero.



• Conjunto de armas 2.



• Conjunto de armas 3.


grand theft auto San Andreas
Y el mes que viene...
2ª (y última) PARTE
Después de salir de Los Santos y de su pequeña estancia en el campo, CJ viajará a San Fierro, el desierto y a Las Venturas para seguir cumpliendo nuevas misiones. Nosotros viajaremos con él para contaros cómo superarlas todas, y desvelaremos hasta el último de los secretos que *San Andreas* guarda. ¿Te lo vas a perder?

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Sonia Ortega, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1° Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2° Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 7777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14 2° Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. C/Francisco Gervás, 12. Alcobendas, Madrid.
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2005
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 71

grand theft auto
SanAndreas

Esta guía se regala conjunta e inseparablemete con Play2Manía nº 71

Play2 manía